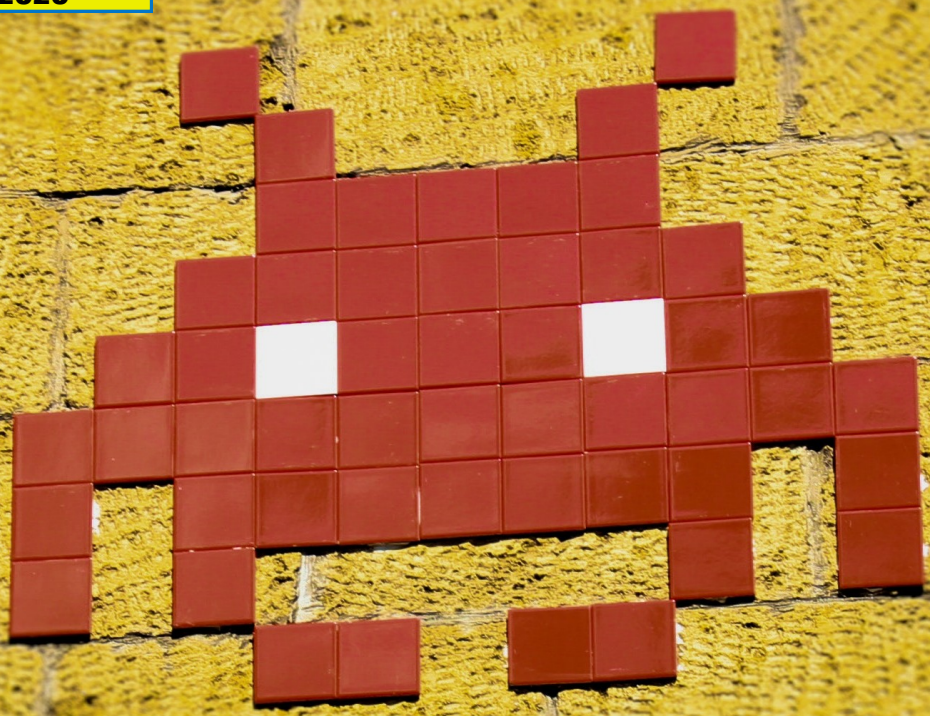
AntaGamers

RACCOLTA SPECIALE 2020

NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!



SPECIALE GRATUITO

162 PAGINE!!!

... inoltre in questo numero:

PAC MAN - GHOST'N'GOBLINS - STUNT CAR RACER - PRINCE OF PERSIA
THE SECRET OF MONKEY ISLAND - CIVILIZATION - UFO ENEMY UNKNOWN
THEME PARK - MASTER OF ORION 2 - GTA III - MASS EFFECT... e molti altri

Pubblicità del passato

Scansione da www.retroedicola.com

ETHOS PISA

VIC 20 COMPUTER
GIOCHI, IMPARI, PROGRAMMI

L. 423.000

VIDEOGIOCHI
disponibili varie cassette videogame.

PERIFERICHE
si possono collegare direttamente registratore dedicato, floppy, stampante, joystick.

TASTIERA
professionale con 66 tasti, 256 combinazioni di colori, 512 segni diversi per creare grafici, disegni, videogiochi.

SOFTWARE
una vasta gamma di programmi per tutte le necessità.

SUONO
3 toni e 9 ottave disponibili per creare le tue musiche ed effetti speciali.

VIC 20 è il computer più diffuso nel mondo, oltre un milione di esemplari venduti. Perchè?
1. VIC 20 è facile da usare: lo colleghi alla TV e premi i tasti. Tutto qui. - 2. Ci puoi giocare: dagli scacchi agli invasori spaziali, e puoi inventarti i tuoi giochi. 3. Lo usi per la scuola, per risolvere problemi e compiti. - 4. Lo impieghi in casa, per la contabilità entrate-uscite, ma anche per le ricette e per il bioritmo... 5. Costa solo 423.000 lire più iva. - 6. Puoi imparare a programmare in Basic, la lingua del futuro.
7. È stato scelto come "computer dell'anno" dalle migliori riviste internazionali di informatica.
8. È della Commodore, la N° 1 in Europa e in Italia nel campo dei Personal Computer.
Perchè non farti un regalo intelligente?

commodore COMPUTER

NEL MIO PICCOLO

Poco più di un anno fa ho iniziato l'avventura di questa rivista digitale, nata con lo scopo di ricreare un po' il clima e il sapore delle riviste cartacee degli anni ottanta e novanta che tanto mi piacevano e che tanto hanno influenzato la mia passione videoludica.
All'epoca mai avrei pensato (ma chi lo avrebbe potuto prevedere) che oggi mi sarei trovato qui a selezionare pezzi dai primi dodici numeri per creare un "super speciale" di 160 pagine da regalare a chi, appassionato come me di videogame, si ritrova "chiuso in casa per legge". In un'Italia dove (in maniera assolutamente giustificata dagli eventi - sia chiaro!-) passeggiare o trovarsi con gli amici sono diventati dei reati penali, questo è il mio piccolo, microscopico contributo, per farvi passare qualche ora spensierata.
Nella scelta dei giochi da proporvi ho dovuto sacrificare tanti titoli importanti, ma credo di aver comunque inserito illustri rappresentanti di ogni epoca ludica e delle relative piattaforme di riferimento: Atari 2600, C64, Amiga e PC sono i principali protagonisti di queste pagine e spero che ciò che ho scritto possa aiutarvi a superare questo periodo e, magari, possa ispirarvi a rigiocare o, perché no, ad affrontare per la prima volta alcuni di questi titoli.
Considerato che in questi giorni abbiamo un po' di tempo da occupare, forse è proprio il momento giusto per farlo, magari con accanto i vostri figli (credo che un capolavoro come Sma&Max - tanto per dirne uno - potrebbe affascinarli e divertirli esattamente come fece con noi nel 1993!).

Anche lato hardware ho deciso di proporvi un paio di chicche , andando a recuperare sistemi minori o sfortunati che, al pari delle grandi macchine da gioco che ben conosciamo, hanno storie davvero interessanti da raccontare.

Ovviamente tutti gli articoli sono scritti in funzione del loro essere all'interno di un mensile, quindi qualche riferimento a giochi presenti su quel numero o sui numeri precedenti (e non in questa raccolta) è sempre possibile. Spero capirete che non mi sarebbe stato possibile rivedere tutto in così poco tempo!
Però sono contento di dirvi che ho lavorato per rendere un pochino più omogenea la grafica (che con il passare del tempo è un po' cambiata di mese in mese) e di aver integrato i commenti finali e le medaglie in tutti i giochi, che in realtà sono apparsi in questa forma solo dal decimo numero della rivista.

Ah! Un ultimo appunto per chi dovesse aprire per la prima volta la rivista di AntaGamers: non troverete numeri di pagina, ma anni che si susseguiranno in un rigoroso ordine cronologico. Una scelta che spero apprezzerete e che contraddistingue questa rivista digitale dalla sua nascita.

Massimiliano Conte

Indice

1977	COMBAT	ATARI VCS/2600
1979	VIDEO CHESS	ATARI VCS/2600
1982	VANGUARD	ATARI VCS/2600
1982	AD&D CARTRIDGE	INTELLIVISION
1982	PAC-MAN	ATARI VCS/2600
SPECIALE	PAC-MANIA	EDICOLANTA
1982	ATARI 5200 SUPERSYSTEM	HARDWARE
1983	BUMP 'N' JUMP	INTELLIVISION
1986	GHOST'N GOBLINS	C64
1988	E.H. INTERNATIONAL SOCCER	C64
1989	PROJECT FIRESTART	C64
1989	STUNT CAR RACING	C64/AMIGA
1990	PRINCE OF PERSIA	AMIGA/MS DOS
1990	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	AMIGA/MS DOS
1991	SID MEIER'S CIVILIZATION	AMIGA/MS DOS
1992	DENDY	HARDWARE
1993	SAM&MAX	PC MS DOS
1994	RUFF'N'TUMBLE	AMIGA
1994	UFO ENEMY UNKNOWN	PC MS DOS
1994	THEME PARK	PC MS DOS
1995	IRON ASSAULT	PC MS DOS
1997	MASTER OF ORION 2	PC WINDOWS
2001	GOTHIC	PC WINDOWS
2001	GTA III	WIN/PLAYSTATION 2
2008	MASS EFFECT	WINDOWS/XBOX360
LAST PAGE	CONSOLE WAR - IERI E OGGI	

ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

AntaGamers Indovinate? Quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi! Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.
Così potrò dare spazio alle opinioni di tanti di voi, più o meno d'accordo con quanto ho scritto.
In fondo è giusto che lo spirito che anima la nostra comunità arrivi anche su queste pagine! :)

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

ALESSANDRO PIZZETTI, STEFANO PICCINNI
e
Daniele, Daniele Pinchera, Fabrizio Lodi, StefanoF, Davide Gambacciani, Cristiano Parolini, Alessandro Socci, Roberto Lari, Luca Tavaglione, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino.

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
e
la pagina Facebook "Il Tempio dei Videogames"

Note Legali

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati da altre società e sono stati utilizzati a puro scopo di analisi storica e di informazione, sempre a beneficio del possessore e senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.
Tutte le informazioni ed i contenuti (testi, grafica ed immagini) riportati senza fonti sono, al meglio della nostra conoscenza, di pubblico dominio; se, involontariamente, è stato pubblicato materiale soggetto a copyright o in violazione alla legge si prega di comunicarcelo e provvederemo immediatamente a rimuoverlo.

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

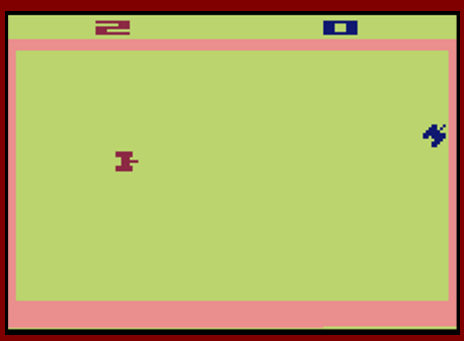
ATARI 2600

COMBAT

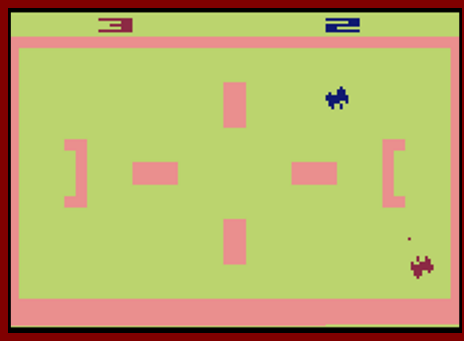
Quando il VCS 2600 entrò in casa mia nel 1981 (rigorosamente prima versione con le sei levette di selezione), il gioco incluso nella confezione fu proprio questo Combat, prima "killer application" della storia.
Oggi so che non era un caso e che quel gioco si trovava nella scatola del VCS fin dal suo esordio in America di quattro anni prima.
Faceva infatti parte dei primi nove titoli rilasciati per la console Atari e il codice sulla scatola (CX 2601) lasciava intuire che fosse da considerare come la prima cartuccia pubblicata, anche se - per onestà intellettuale - va detto che l'ordine crescente dei codici del prodotto non era esattamente coincidente con l'ordine di uscita dei giochi.
Combat era la conversione di due titoli arcade di metà anni 70: "Tank" e "Jet Fighter". Il fatto che fossero stati riuniti in un singolo gioco, aggiungendo anche la guerra aerea tra biplani, ci restituisce l'idea di quanto Atari voleva che questo gioco mettesse in mostra la bontà della propria console.
E in effetti lo fece.

Riuscendo a mixare la sfida offerta da Pong e l'azione di Space War, Combat risultava un titolo fresco e potenzialmente molto longevo: le numerose varianti presenti per ciascuno dei giochi offerti erano in grado di trasformare il gameplay in maniera radicale, prolungandone il divertimento ricavato.
Basti pensare alla sfida tra carri armati, che poteva tenersi in campo aperto o all'interno di labirinti più o meno com-

Le prime cartucce prodotte per il VCS avevano la particolarità di non avere riprodotta l'illustrazione della confezione, ma di mostrare i vari giochi contenuti con relativo numero di selezione, così da aiutare il giocatore a trovare il programma di suo interesse. Questa grafica, però, venne presto abbandonata sia per una questione estetica che di utilità: in poco tempo, infatti, le cartucce "multigioco" come questa lasciarono il posto a titoli "singoli" che contenevano al loro interno varianti del titolo stesso, ma non giochi completamente diversi tra loro.



La sfida più semplice con i carri: poteva diventare simpatica solo con qualche variante come i colpi teleguidati... ma la cartuccia offriva di molto meglio.

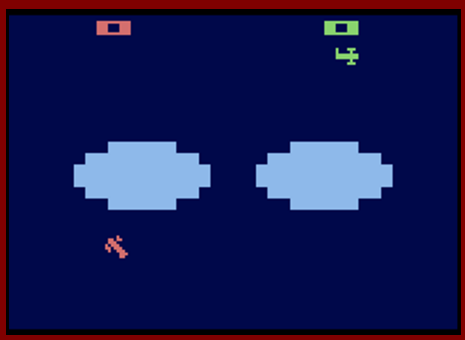


Ad esempio con questo labirinto semplice...

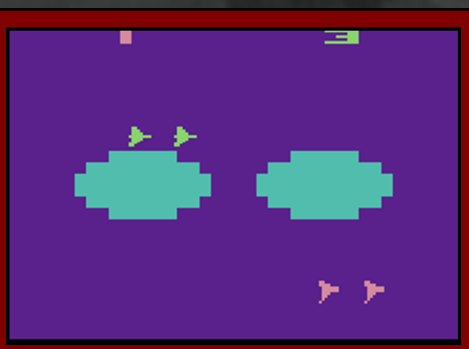
... o questo più complesso. Aggiungeteci pure il rimbalzo dei colpi sulle pareti e la competizione era servita!

1977

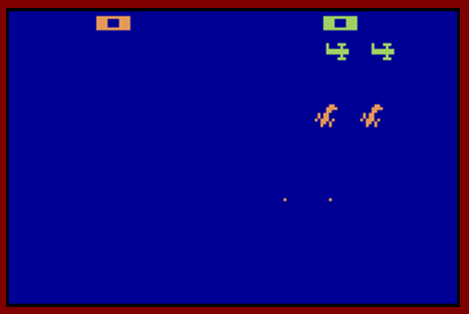
Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



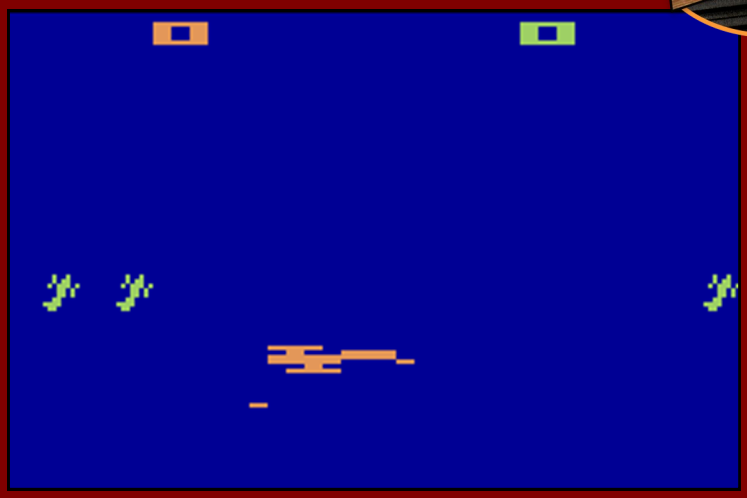
Biplani e nuvole.



Modalità con squadriglie di jet da due velivoli. In alto potete notare il punteggio.



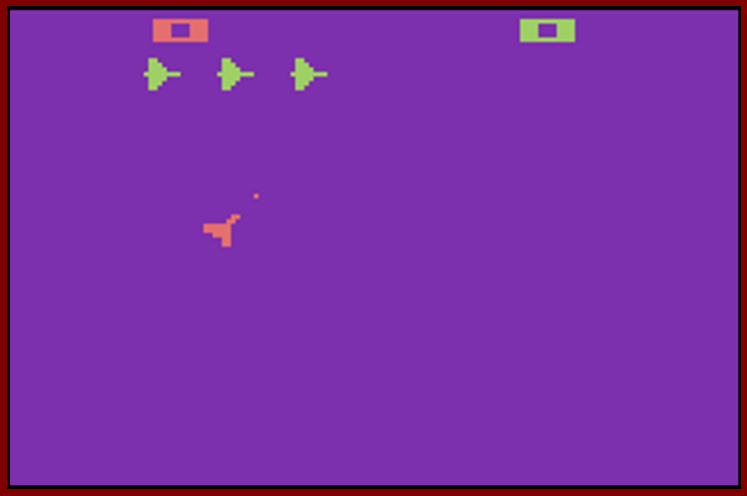
Interessante la tattica di sparare dalla parte opposta del nemico!
In realtà i colpi - e i velivoli - che uscivano dallo schermo ricomparivano dalla parte opposta del quadro (proprio come in Space War), permettendo anche a tiri come questo di andare a segno.



L'esempio di "gameplay asincrono" o "sbilanciato" di cui vi parlavo: un bombardiere contro tre biplani.

plessi.
C'era inoltre la variante "tank pong" in cui i colpi rimbalzavano sulle pareti, permettendo giochi di sponda e sfide a distanza molto divertenti.
In vena di sperimentare, i programmatori del titolo (Joe Decuir e Larry Wagner) aggiunsero la variante con "carri invisibili", che venivano brevemente visualizzati solo quando sparavano. Un tipo di partita incasinatissima, che rendeva difficile capire anche solo dove si trovasse il proprio carro armato, figuratevi quindi la fatica che si doveva fare per colpire l'avversario.

Allo stesso modo le modalità con jet e biplani consentivano interessanti variazioni, ad esempio aggiungendo nuvole dietro le quali era possibile nascondersi, o utilizzando proiettili guidati che cambiavano traiettoria dopo averli sparati. C'era inoltre la sfida tra squadriglie di due o tre caccia/biplani per giocatore.
Interessante notare inoltre l'aggiunta di uno dei primi (forse il primo) esempio di sfida "sbilanciata": in una versione del gioco "con biplani", infatti, uno dei due giocatori avrebbe



Altro esempio di sfida "sbilanciata": tre contro uno.

Joe Decuir

Nato nel 1950, Joseph C. Decuir, ha contribuito a realizzare due videogiochi per il VCS (questo Combat e Video Olympics), ma il suo lavoro è sempre stato più orientato allo sviluppo dell'hardware. Oltre ad aver preso parte alla progettazione proprio dell'Atari VCS, ha successivamente partecipato allo sviluppo della serie di computer Atari 400/800 e, cosa ancor più importante per noi videogiocatori, fu nel team che realizzò l'Amiga, poi commercializzato da Commodore.
Relativamente a Combat, nonostante oggi gliene sia attribuita la co-paternità, in un'intervista a Digipress lo stesso Joe ha dichiarato che fu piuttosto un lavoro di squadra a cui lui partecipò attivamente, ma che il risultato finale fu merito soprattutto di Larry Wagner, mentre il concept del titolo sarebbe da attribuire a Ron Milner e Steve Mayer.
Nella stessa intervista, alla domanda su cosa avrebbe voluto fosse andato diversamente nei progetti a cui aveva contribuito, confidò che avrebbe preferito un destino diverso per il prototipo di Amiga: secondo lui sarebbe dovuta essere una console ludica lanciata nel biennio 84-85 piuttosto che un computer "simil-MAC a colori" lanciato nel 1986.

infatti pilotato un grosso bombardiere contro una squadriglia di tre aerei, mentre nel gioco con i jet un solo caccia avrebbe sfidato una formazione di tre aviogetti.

Il gioco mancava totalmente di una intelligenza artificiale e bisognava quindi avere qualcuno con cui giocare (il titolo era a tutti gli effetti un "multiplayer only"), ma si trattava di una richiesta frequente nei giochi dell'epoca e non veniva vissuta assolutamente come un limite. Io poi a quel tempo ero dotato di una periferica aggiuntiva al VCS, chiamata "fratello maggiore", che potevo collegare facilmente alla console e che mi permetteva ore di divertimento nonostante la sua A.I. non fosse molto evoluta. ■

AntaGamers

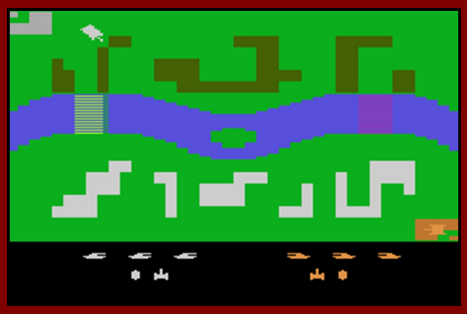
Combat è un titolo ancora oggi divertente nonostante la sua estrema semplicità, complice anche il fatto che, dovendo giocare in due, il sollazzo scaturisce nella sfida con il proprio avversario umano, sempre imprevedibile e piena di sfottò. Per titoli del genere è quindi sufficiente offrire un terreno di sfida godibile per scatenare la nostra innata sete di competizione e questo gioco, bisogna ammetterlo, arriva dritto allo scopo.
Certo alcune varianti sono meno valide di altre, ma già solo Tank Pong valeva il prezzo dell'intera cartuccia e ancora oggi può intrattenere vecchie (ma anche più giovani) coppie di amici dediti alle sfide digitali.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

William Housebutters Ce lo avevo. Divertentissimo quando coi carri beccavi il tuo amico col colpo che faceva tre rimbalzi ;-)

Riccardo Zagatti Che ricordi, quante partite. Quando ho rivisto quei biplani mi è tornato in mente.
Era molto divertente e non ti stancavi mai di sfidare l' amico di turno

Paradisio Alejandro Tu compravi il gioco dalla copertina super figa, e poi ti trovavi con 4 quadrati... un po' come quando conosci una in discoteca e la rivedi con la luce del giorno.... :-)



Quello che vedete in foto è il seguito di Combat. Venne annunciato nel 1982, ma la crisi dei videogiochi dell'anno successivo prima ne fece slittare l'uscita e poi lo fece cancellare completamente. Un suo prototipo è stato reso pubblico al Classic Gaming Expo nel 2001 ed è stato inserito poi nella console Atari Flashback 2 prodotta nel 2005: presenta solo la parte relativa alla sfida tra carri armati e, onestamente, è molto inferiore al titolo del 1977 (giocarci dà davvero l'idea che si tratti solo di una versione "alpha" molto prematura e mai terminata).

Pubblicità del passato

Scansione da www.retroedicola.com

ATARI 2600

VIDEO CHESS

Potremmo liquidare Video Chess per VCS dicendo che è... un gioco di scacchi e chiudere così il post per dedicarci ad altro.
In realtà però la storia di questo gioco è un pochino più complicata ed interessante e merita un approfondimento.
Innanzi tutto cominciamo con il dire che Atari non aveva la minima intenzione di realizzare un gioco di scacchi sulla sua console, non tanto perché le alte sfere dell'azienda preferissero la dama, ma piuttosto perché era ritenuto un genere di programma fuori dalle possibilità tecniche della macchina.
E probabilmente si sarebbe continuato a pensarlo se un oscuro consumatore americano residente in Florida non avesse deciso andare per vie legali accusando Atari di pubblicità ingannevole proprio a causa di questo gioco o, per meglio dire, della sua assenza.
Tutto nacque dalla prima scatola con cui il VCS venne messo in commercio in America, realizzata da una ancora poco esperta sezione di marketing: tra le varie immagini presenti su di essa, per dare varietà grafica e offrire al potenziale acquirente l'idea di una macchina poliedrica e capace di produrre tante tipologie di giochi diversi, vennero inserite anche delle illustrazioni che ritraevano il gioco dei dadi, della roulette e un pezzo degli scacchi (un cavallo) pur non esistendo cartucce che riproducessero tali forme di intrattenimento.
Il consumatore della Florida sembra sostenesse di aver acquistato la console nella convinzione di poter giocare a scacchi (dei dadi e della roulette non glie fregava una cippa) e di aver scoperto solo successivamente che una cartuccia del genere non esisteva e non era nemmeno prevista.
Ora... questa accusa produsse due interventi immediati: uno verificabile e certo, mentre l'altro molto meno "verificabile".
La prima, quella certa, fu il cambio di illustrazioni sulle confezioni della console post "azione legale": le immagini incriminate vennero sostituite con altre illustrazioni prese direttamente dalle scatole dei giochi pubblicati (giusto per andare sul sicuro e non generare altre azioni legali).
La seconda, quella più incerta, vorrebbe Atari impegnata a produrre davvero quei titoli presenti sulla confezione originale per evitare di subire altre cause dagli acqui-

NOTE: There may be some occasions where the computer will not allow you to use en passant to move out of check. If this should occur, use the set-up mode to complete the move.

The en passant capture must be made immediately, meaning when the opportunity is first available, or not at all. It cannot be executed at a later turn.

SKILL LEVELS

There are seven progressively more difficult skill levels (Levels 1 through 7) in Video Chess and one level for beginners (Level 8). As the levels increase from 1 to 7, the computer will take longer to compute its next move. The times listed below for each Skill Level are an average, since the length of time will depend on the complexity of the board and the level chosen. Level 8 is an excellent game for beginners to learn the moves, as well as some of the strategies of the game.

Level 1— 15 seconds
Level 2— 30 seconds
Level 3— 45 seconds
Level 4— 2 min., 45 sec.
Level 5— 3 min., 15 sec.
Level 6— 12 minutes
Level 7— 10 hours
Level 8— 10 seconds

NOTE: Length of time on some of the above Skill Levels may vary.

As a closing note it should be pointed out that there are various books which give more detailed descriptions of the game of chess. Such books may give you more insight into the game's wide range of strategies. We suggest going to your local library or book store if you wish to study the game further.

**Anche il manuale non nascondeva la lentezza delle mosse ai livelli più avanzati.
Degna di lode la parte inferiore in cui si consigliava ai giocatori di leggere libri sugli scacchi per migliorare le proprie strategie, recuperandoli in biblioteca o acquistandoli in libreria!**

La partita inizia. Il vostro cursore, come facilmente intuibile, è quella X.

1979

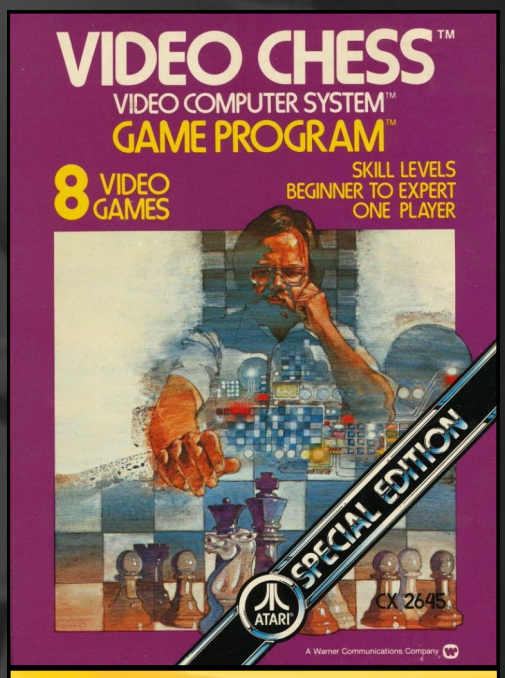
Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Atari 1977 VCS box - version 1

Atari 1977 VCS box - version 2

Sopra la scatola della denuncia... sotto quella "riparata". A voi notare le differenze!

[da www.ataricompendium.com]



La suggestiva copertina del gioco... un classico per i giochi Atari dell'epoca.

La striscia che indica la Special Edition, se ve lo state chiedendo, non significa nulla: era su tutte le confezione prodotte negli USA, a quanto sembra.

renti della prima ora, potendo dimostrare così che non si trattava di pubblicità ingannevole. Atari ritenne che due suoi titoli, Blackjack prima e Casinò poi, "assolvessero" le prime due illustrazioni dalle incriminazioni, ma per il pezzo del cavallo non c'era scampo. Bisognava fare un gioco di scacchi.

In realtà è probabile che questa vicenda, più che un ordine diretto dalla dirigenza, generò delle "voci" negli uffici di Atari che arrivarono anche ai programmatori, i quali si ritrovarono a discutere effettivamente sulla possibilità o meno di ricreare quel particolare gioco da tavolo sul VCS. Bob Whitehead, che poi si occupò della sua realizzazione con l'aiuto di Larry Wagner, ricorda in un'intervista rilasciata a Digitpress.com che non era a conoscenza della causa legale e nessuno gli impose di realizzare il titolo, ma - molto più semplicemente - sentendo tutti i colleghi affermare che i limiti della macchina non potevano consentire quel programma, decise di sfidare loro e se stesso cercando di realizzarlo.

Il buon Bob dovette combattere con vari ostacoli: la potenza computazionale del VCS, la memoria delle sue cartucce e le sue capacità grafiche che non consentivano di inserire più di sei sprite su una medesima riga, mentre gli scacchi arrivavano ad avere fino a otto pezzi in fila.

Riguardo al problema della potenza di calcolo Whitehead riuscì ad inserire una routine di gioco capace di sfidare un essere umano a vari livelli di difficoltà (non credo con un intelligenza strategica troppo elevata, ma sicuramente sufficiente per la maggior parte dei giocatori casalinghi).

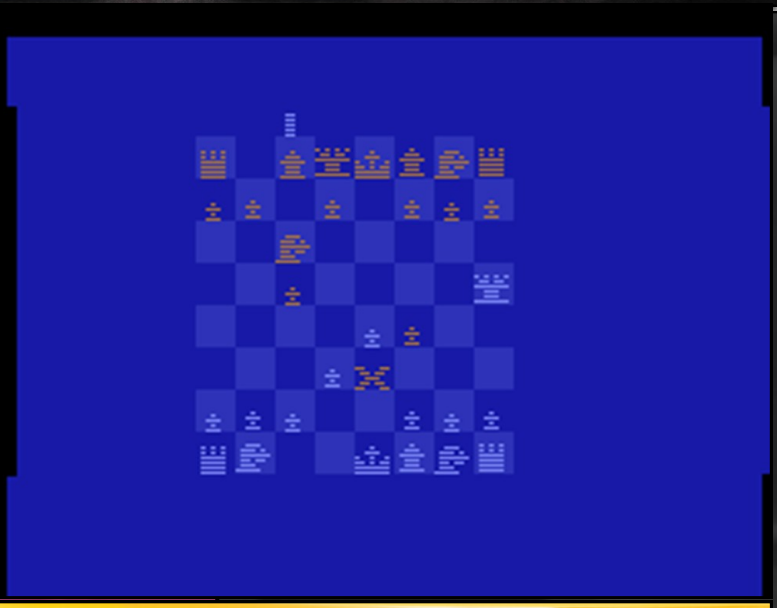
Per il problema di spazio invece si decise di superare i 4k massimi della cartuccia sfruttando lo stratagemma hardware del bank switching, cioè l'utilizzo di più memorie in parallelo all'interno della cartuccia, soluzione che permetteva di aggirare il limite massimo gestibile dal sistema.

Dal punto di vista grafico invece Bob si ingegnò ad evolvere e perfezionare un metodo di programmazione chiamato "Venetian blinds" (Veneziane) che permetteva di utilizzare le "scan lines" del comparto video per arrivare ad avere i famosi otto sprite per riga. Era un sistema che richiedeva una grande precisione da parte del programmatore e la cui unica controindicazione era il dover visualizzare gli sprite solcati da righe orizzontali: non il massimo da vedere su schermo, ma un male necessario in questo caso.

E considerate che alla fine il valido programmatore (ricordiamo che stiamo parlando uno dei Fantastici Quattro che fonderà Activision) riuscì anche ad ottimizzare il codice, strizzando tutto all'interno dei canonici 4K e facendo così risparmiare ad Atari un bel po' di soldi nella produzione delle cartucce.

Alla fine Atari ebbe il suo gioco di scacchi da tirare in faccia a quel maledetto consumatore della Florida e Video Chess

uscì in tutti i negozi, rivelandosi, come potete immaginare, un piccolo miracolo di programmazione.
Ahimè, il fatto di essere un programma che comunque portava ai limiti tutto quello che il VCS poteva offrire ed essendo, per sua natura, un gioco molto complesso, Video Chess oggi è ricordato anche per alcuni problemi che emersero con il tempo e che andremo ad elencare:
- nei livelli più difficili (6 e 7) il computer non oscurava le mosse provate dal VCS, cosa che invece accadeva nei livelli più facili. Si poteva così vedere la mossa immaginata dalla console e poi annullata riposizionando il pezzo al punto di partenza.
Sempre negli stessi livelli (6 e 7) capitava talvolta che nelle sue simulazioni il VCS non riuscisse a riportare il pezzo nella sua posizione iniziale, andando così a spostare più pezzi durante un'unica mossa.
- Nei livelli 1 e 8 il programma non riconosceva alcune posizioni di scacco matto.
- A causa della limitata potenza di calcolo il livello più difficile del gioco (il 7) impiegava 10 ore (DIECI ORE!!!) per effettuare la propria mossa. Ovviamente quest'ultimo non è un bug... ma era di certo un problema (ah... scordatevi che la partita si potesse salvare) .
Riguardo al gioco in sé, come accennato, erano disponibili otto livelli di difficoltà crescente... dall'uno al sette. L'ottavo era invece quello per principianti. Perché questo strano ordine? Mistero.
Il titolo, come facilmente immaginabile, aveva un blocco che impediva le mosse irregolari da parte del giocatore e, allo stesso tempo, consentiva le mosse speciali dell'arrocco e dell' en passant, caratteristica quest'ultima non molto diffusa nelle simulazioni elettroniche dell'epoca disponibili su altri sistemi.
Stranamente, però, Video Chess non prevedeva la possibilità di sfidare un altro giocatore umano.
Altra curiosità che posso riportarvi è nel prezzo di vendita, che risultò molto elevato per gli standard dell'epoca: 40$. Non avendo particolari costi aggiuntivi che lo giustificassero, immagino che tale importo fu scelto in relazione al pubblico a cui il titolo poteva interessare, cioè adulti con un certo potere di acquisto.
Ok... immagino che pochi di voi abbiano avuto modo di metterci le mani sopra... anche se appassionati di scacchi. Ma in fondo quella di Video Chess per VCS era una bella storia da raccontare che dimostra, ancora una volta, quanto le limitazioni delle vecchie macchine fossero uno stimolo per l'ingegno di talentuosi programmatori piuttosto che un freno alla loro creatività. ■



La partita incomincia a prendere forma. Nel frattempo possiamo notare le famose "righette" presenti sugli sprite, figlie della tecnica di visualizzazione "veneziane" che permise di andare oltre i limiti teorici della macchina.

AntaGamers

Video Chess è un titolo che oggi non ha davvero senso giocare, se non per vedere con i propri occhi il risultato di una storia tanto interessante e di un'impresa di programmazione ai limiti dell'umana possibilità.
Nessuno si sognerebbe infatti di fare una partita a scacchi con questa cartuccia, visti i bug e i limiti imposti dalle minuscole disponibilità hardware della console Atari.
Per una volta è assai più interessante sapere quello che questo titolo cela alle sue spalle piuttosto che giocarlo effettivamente con le nostre mani. Insomma, se siete appassionati del gioco degli scacchi, rivolgetevi pure a titoli più recenti che sapranno di certo impegnarvi maggiormente con una intelligenza artificiale migliore e più rapida a fare la propria mossa, ma consapevoli che un tempo Bob Whitehead riuscì a infilare una scacchiera e tutti i suoi pezzi dentro ad un modesto VCS.

Scansione da www.retroedicola.com

Se pensi che il tuo videogioco (o il tuo computer) sia divertente prova WICO

INTERNORD

I comandi WICO fanno di una partita su di un normale videogioco o home computer un'avventura del tutto nuova. D'improvviso giochi meglio. Fai più punti, resisti più a lungo. Perché WICO asseconda la tua mano che segue la tua mente. Fulmineamente e con precisione. Hai la sensazione di giocare con un videogioco a gettone. Sensazione verissima perché la società americana WICO è, da 42 anni, il più grande fabbricante di comandi per videogiochi a gettone.

* RED BALL *

Questo è Famous Red Ball, della serie COMMAND CONTROL. Provalo e ti sembrerà di giocare con un ottimo videogioco da bar. I telecomandi della serie COMMAND CONTROL presentano infatti la stessa struttura e le stesse soluzioni funzionali dei videogiochi a gettone prodotti da WICO.

* THE BOSS *

Questo è the boss, il capo, in inglese. È il comando WICO di serie junior. Mantiene tutti i pregi funzionali di WICO unendoli a un prezzo interessantissimo, permesso dal fatto che the boss è il comando custom più venduto negli Stati Uniti. The boss è il comando ideale per rendere ancora più divertente il videogioco di famiglia o per completare un home computer privo di joystick.

* TRACKBALL *

Ed ecco l'incredibile TrackBall, il comando a sfera della serie COMMAND CONTROL. Definirlo fulmineo è poco. Provalo sul più impegnativo labirinto del più intricato videogame! La serie CAMMAND CONTROL viene completata dal comando "Joystick", con impugnatura a leva tradizionale, dal "Three-Way", con impugnatura intercambiabile, a leva liscia o anatomica e, infine, dai comandi con tastiera incorporata per i videogiochi Intellivision® e ColecoVision®.

concessionaria per l'Italia

MELCHIONI

WICO Corporation

SOLTANTO WICO PUO' DARTI LA PRECISIONE, IL DIVERTIMENTO, LA DURATA DI UN COMANDO PROFESSIONALE

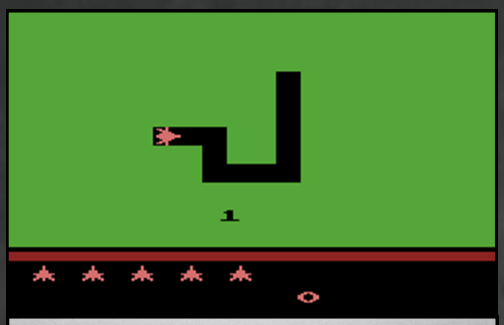
I comandi WICO si accoppiano senza adattatori ai videogiochi Atari VCS e agli home computer Atari e Commodore. Sono disponibili speciali adattatori per i videogiochi Philips e per gli home computer Apple II®, Radio Shack TRS80®, Texas Instruments e IBM.

ATARI 2600

VANGUARD

Gli AntaGamers sanno bene che il VCS 2600 ospitò conversioni di giochi arcade di qualità molto altalenante, ma diciamo subito che Vanguard appartiene alla categoria dei "buoni" essendo una conversione validissima del gioco da bar.
Questo arcade (che uscì nelle sale nel 1981 ad opera di SNK) era uno dei primi esempi di shoot'em up e aveva molti elementi innovativi come, ad esempio, la possibilità di sparare in 4 direzioni, la necessità di evitare ostacoli dello scenario, uno scrolling che variava da orizzontale a diagonale a verticale, la presenza di una minimappa che mostrava il percorso della caverna in cui la nostra astronave si stava avventurando, energia della nave esauribile che si doveva ricaricare distruggendo i nemici e, per finire, una sorta di boss di fine livello al termine del tunnel!
Dal punto di vista tecnico il cabinato aveva la particolarità di avere quattro tasti di fuoco, ciascuno per ogni direzione dello sparo disponibile, una soluzione simile a quella che avrebbe poi adottato - con maggior successo - Robotron 2084.
Erano presenti inoltre dei "power up" che rendevano la nave indistruttibile per un periodo di tempo limitato durante il quale vi potevate schiantare allegramente contro i nemici
L'audio era composto da temi musicali "ispirati" ad alcuni film dell'epoca: ad inizio partita si poteva infatti ascoltare il tema del primo film di Star Trek, poi riutilizzato anche per la sigla di The Next Genera- tion, e durante l'utilizzo del

La grafica del 2600 era "tanta roba" da vedere su un televisore di casa nel 1982!



La visualizzazione del tunnel per il VCS 2600 avveniva all'inizio della sezione, una soluzione di compromesso rispetto a quella del coin-op, visibile sempre in tempo reale sullo schermo.

Le sezioni con scorrimento verticale, riviste oggi, ricordano un po' River Raid... ma giusto un tantino più psichedeliche nei colori!

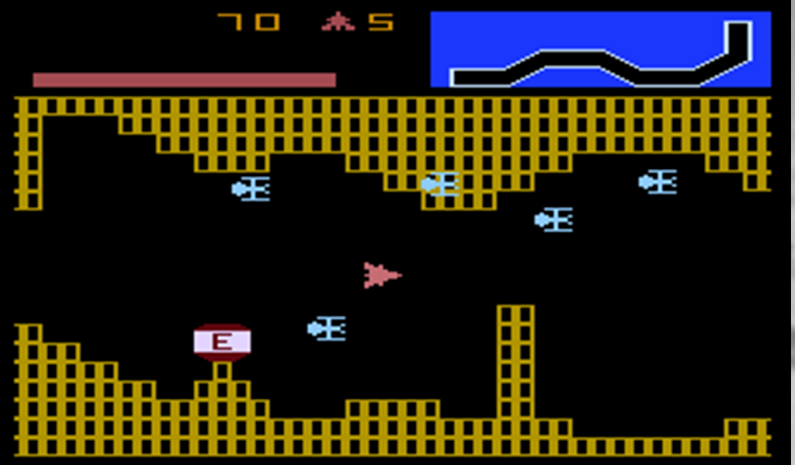
Alla fine del tunnel il mostro finale... l'unica cosa forse davvero "troppo semplificata" rispetto all'arcade.

1982

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Le capacità della nuova console Atari 5200 avevano permesso l'inserimento di quelle parti in "diagonale" che il 2600 non riusciva proprio a gestire (a memoria solo Desert Falcon riuscì a simulare - con vari espedienti di programmazione - uno scrolling diagonale sul povero VCS)

Il "mostro finale" su 5200 aveva tutto un altro aspetto e una maggiore "dignità"!



La versione 5200... senza dubbio molto più vicina all'originale da sala.

"power up" la musica era ripresa dalla colonna sonora di Flash Gordon.
L'hardware era inoltre dotato di chip specifici per riprodurre alcune frasi digitalizzate, elemento di grande pregio visto che la sintesi vocale era una vera primizia nei primi anni

Una foto della versione arcade, che ovviamente poteva contare su grafica più definita e uno schermo posizionato in verticale (anche volendo sarebbe stato un po' troppo chiedervi di girare il televisore su un lato per simularlo al meglio!)

Qui a destra la copertina originale della versione 2600, secondo me una delle più belle realizzate per questa console. Non stupisce scoprire oggi che si trattava di un'opera di un'artista di livello, quale è il nostro amato Ralph Angus McQuarrie

Il box per la cartuccia dedicata all'Atari 5200 doveva distinguersi dal fratellino 2600 e in questo caso significò rinunciare all'illustrazione originale. Non che questa sia brutta... ma l'altra è comunque molto più efficace (oltre ad essere un'opera di un artista incredibile)

LA STAMPA DELL'EPOCA...

VIDEO GIOCHI

Aprile 1984: sulla rivista Videogiochi il titolo viene analizzato in due pagine di recensione che, va detto, parte subito male indicando che il Vanguard è un "elicottero spaziale"!!! Ora il concetto secondo cui questo velivolo dovrebbe muoversi nel vuoto cosmico mi sfugge, ma andiamo oltre. Nelle colonne della rivista dedicate a questa cartuccia per VCS vengono spiegati tutti i quadri che compongono ogni tunnel e i punteggi che si possono guadagnare distruggendo i vari nemici. Chiudono l'articolo due paragraf: uno con i consigli per affrontare il gioco e l'altro con le conclusioni, nelle quali vi aspeytte-reste venga finalmente espresso un giudizio su questo Vanguard. Invece niente. Si sottolinea la possibilità di continuare la partita in maniera similare ad un coin op, ma solo se siete al primo livello. In caso contrario si deve comunque ricominciare dall'inizio. Nessun vero commento sulla qualità del titolo o consiglio per il giocatore indeciso sull'acquisto. Oramai lo sapete, all'epoca le recensioni erano un po' così… cioè un modo diverso di mettere giù le istruzioni che avreste comunque trovato nella scatola del gioco.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com

ottanta!
Va detto però che il gioco originale, per quanto accolto positivamente dall'utenza arcade, non ebbe un successo così grande e, soprattutto, non fu capace di rimanere a lungo nella memoria dei giocatori.

Non credo di dire un'eresia se per molti di noi la versione del VCS 2600 sia l'unica che ricordiamo o che abbiamo giocato, al punto che molti oggi pensano si trattasse di un gioco creato proprio per la console Atari. Forse questo dipese anche dal fatto che la cartuccia di Vanguard rimase in vendita per molti anni sopravvivendo, commercialmente parlando, molto più a lungo del coin-op.
Riguardo al porting possiamo dire che riuscì a catturare l'essenza del gioco, pur con qualche compromesso: i quattro tasti di fuoco vennero sostituiti con un più semplice sparo orientato nella direzione di movimento della nave, le caverne non avevano sezioni in diagonale (la piccola VCS aveva dei limiti ben specifici a riguardo) e la minimappa con la vostra posizione compariva solo all'inizio di ogni sezione del livello.
Il programmatore responsabile di questa conversione fu Dave W. Payne, che dovrebbe aver collaborato anche alla conversione di Centipede (ma le conferme su questo suo ulteriore lavoro per Atari non sono così precise e quindi il condizionale è d'obbligo).
Comunque sia pollice all'insù per questo lavoro di conversione!

Per una volta, però, dobbiamo concentrare le nostre attenzioni su un altro autore e cioè l'illustratore che ha creato la copertina del gioco: Ralph Angus McQuarrie.
Questo nome non vi dice niente? Sappiate che fu lui a visualizzare su carta le scene del primo copione di Guerre Stellari, grazie alle quali George Lucas poté convincere i dirigenti della Twenty Century Fox a sganciargli un sacco di grana per realizzare il suo progetto fantasy spaziale.
Ovviamente collaborò con Lucas anche agli altri film della

E già che ci siamo godiamoci qualche opera di Ralph Angus McQuarrie... qui l'attacco alla morte nera in una delle sue prime visualizzazioni.

In questa immagine il nocciolo di ciò che sarà Darth Vader c'è già.
lo stile di questa prima corazza piace così tanto che alcuni cosplayer la hanno realizzata proprio così, sulla base di questo design (che in realtà non è mai esistito se non in questi bozzetti)!

Che vi avevo detto?

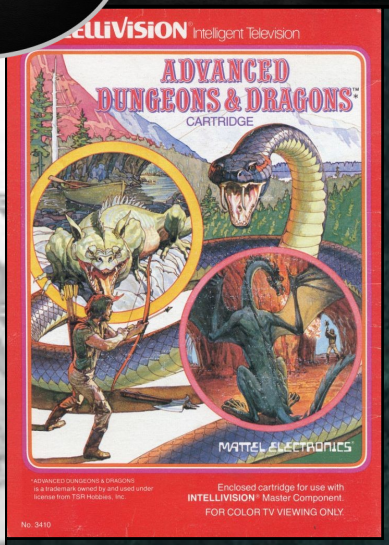
E questi sono gli schizzi realizzati per Gene Roddenberry e raffigurano una possibile nuova versione dell'Enterprise per "Star Trek: Planet of the Titans". Il film che naufragò perché Paramaunt pensò di trasformarlo in nuova serie dal titolo "Star Trek: Phase II". Ma poi ci ripensò di nuovo e cancellò la serie in pre-produzione per tornare a fare un film dal titolo "Star Trek: The Motion Picture"... che alla fine uscì.
Vabbè... a questi disegni è stata invece ispirata la Discovery nave protagonista dell'ultima serie Trek arrivata qui da noi su Netflix (e che il sottoscritto ha molto apprezzato)

Anche Battlestar Galactica deve i suoi Viper al buon Ralph Angus McQuarrie.

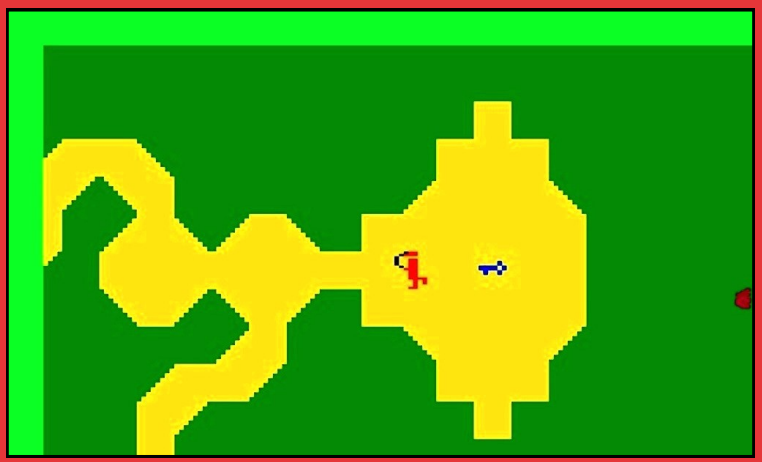
trilogia originale di Star Wars, pertanto è merito delle sue suggestioni il design di gran parte di quell'universo!
Ma non solo!
I disegni di McQuarrie furono la base per le astronavi di "Incontri Ravvicinati Del Terzo Tipo" "E.T." e la serie televisiva "Battle-star Galactica" (quella anni 70).
Per quanto reperibile su internet, Vanguard fu l'unica sua illustrazione che venne utilizzata in un videogame Atari e già solo questo rende il gioco... speciale!
Ultima nota invece per la versione prodotta per Atari 5200, uscita nel 1983: questo porting, nonostante non fosse un "arcade perfect" vi si avvicinò molto e venne elogiato dalla critica dell'epoca.
L'unico difetto che emerse durante i test dei redattori di quei tempi?
Se vi ricordate quanto abbiamo detto di quella console potreste arrivarci tranquillamente da soli...
Ci volete provare? …
Esatto! Il problema più grosso fu dato proprio dai terribili joystick del 5200 che rendevano il Vanguard difficilissimo da controllare! La cosa, considerata la storia della console

AntaGamers

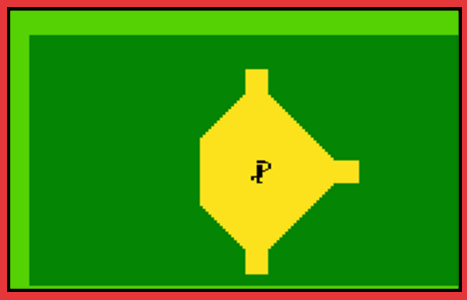
Come indicato nella recensione la versione per 2600 è dovuta scendere a dei compromessi per riprodurre l'arcade Vanguard, ma visto che in molti non conoscono l'originale la cosa potrebbe essere meno fastidiosa del previsto. A dire la verità è probabile che molti di noi conoscano questo gioco solo attraverso la versione per la console Atari che, a prescindere da tutto, rimane un titolo giocabile e divertente ancora oggi, avendo una struttura abbastanza classica e una programmazione di indubbio spessore. Considerate certe porcherie che circolavano su questa console in quegli anni e tante altre deludenti conversioni arcade di quel periodo (Zaxxon, giusto per ricordarne una a caso), Vanguard rimane un pezzo pregiato nel panorama del software disponibile per questa console e merita di essere tenuto in considerazione qualora vi venga voglia di provare qualche titolo per 2600 in un freddo e noioso pomeriggio invernale.



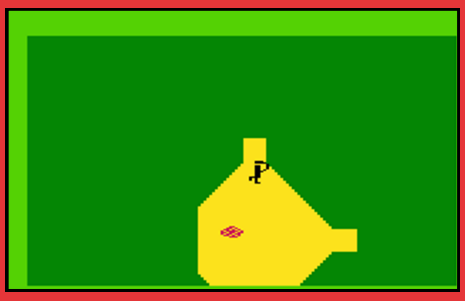
La prima cartuccia domestica tratta dal famoso gioco di ruolo, abbreviato dai fan in AD&D, uscì su Intellivision grazie ad una buona intuizione della Mattel che si assicurò i diritti del nome e ne affidò la creazione a Tom Loughry (lo stesso programmatore che due anni prima aveva creato Boxing, bel titolo di pugilato sempre per la console Mattel).
Il prodotto che ne scaturì conteneva elementi assolutamente nuovi per l'epoca e che sarebbero divenuti la normalità nei decenni successivi.
Prima di parlare della realizzazione, accenniamo alla trama, molto semplice ma in sintonia con il genere fantasy: tre avventurieri partono alla volta della "Cloudy Mountain", un'alta montagna nelle cui caverne giace la corona del re, divisa in due parti, ciascuna delle quali posseduta da un enorme drago. Ovviamente il viaggio per arrivare a questa meta sarà lungo e pieno di pericoli.
E qui arriva il discorso del gameplay.
Innanzi tutto il gioco presenta una mappa su cui potrete scegliere il cammino da intraprendere: essa contiene degli ostacoli che potranno essere varcati solo raccogliendo determinati oggetti. E dove potrete raccogliere tali oggetti? Ovviamente nei dungeon che si trovano disseminati nella mappa stessa.
Questa sezione, l'esplorazione delle caverne, era la parte principale del gioco e vi vedeva procedere in schemi generati casualmente, che si palesavano davanti a voi mano a mano che camminavate. Infatti il "labirinto" non era immediatamente visibile, ma dovevate addentrarvi in esso per scoprire stanze e corridoi. L'arrivo di un nemico poi era spesso anticipato dal suono dello stesso (come ad esempio



Quella chiave, se raccolta, vi consentiva di attraversare le mura presenti nella mappa principale. Potevate anche trovare asce per attraversare zone boschive o zattere per guadare il fiume.



Come notate non abbiamo idea di cosa ci circondi: la nostra ricerca nel dungeon inizia così!

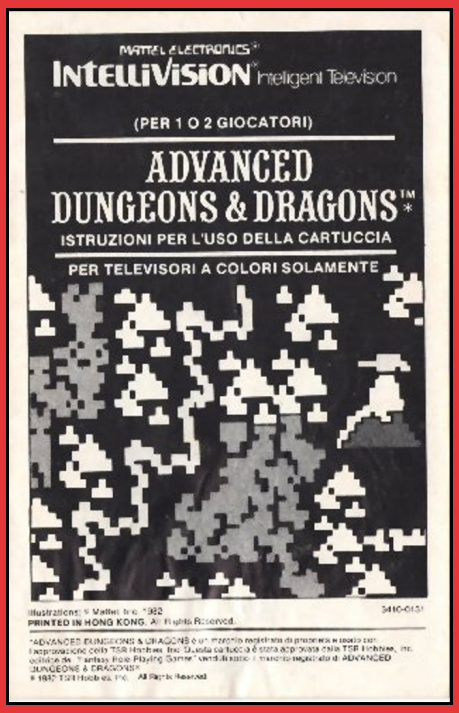


In questa foto vedete un blob... un nemico indistruttibile, ma molto lento.

Questa è la pubblicità del gioco che comparve sui fumetti Marvel dell'epoca in America, in questo caso all'interno della testata di Star Wars del mese di agosto 1983.

1982

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



La prima pagina del manuale in italiano. Da notare che riporta erroneamente - come la versione USA - la possibilità di giocare in due al gioco.
In realtà il titolo era solo single player.

Ecco la overlay da inserire sul controller.. come notate 8 dei 12 tasti tasti erano dedicati al fuoco delle frecce nelle varie direzioni.

La mappa. Voi partivate dalla casetta a sinistra e dovevate raggiungere il monte all'estrema destra!

il sibilo del serpente), ma non si aveva idea della direzione e di quanto fosse vicino.
Inoltre erano presenti degli innocui pipistrelli, il cui rumore però copriva i suoni delle altre creature, rendendo più facile essere colti di sorpresa.
Questi elementi donavano all'esplorazione una certa tensione. Il protagonista poteva subire tre colpi, dopo di che moriva e doveva lasciare il passo ad un altro degli avventurieri (si partiva in tre). Morti tutti arrivava il prevedibile game over.
L'unica arma con cui si potevano contrastare i nemici era un arco, dotato di frecce limitate, che quindi non poteva essere usato indiscriminatamente.
Certo, all'interno delle caverne si potevano raccogliere faretre con nuove frecce, ma non erano così frequenti. E vi assicuro che rimanere senza munizioni nel bel mezzo di un "dungeon" non era piacevole.
L'uso dell'arco era poi gestito attraverso il tastierino del controller della console: cosa che rendeva ancor più difficile colpire i mostri.
Il gioco prevedeva vari livelli di difficoltà che influivano sulla pericolosità delle caverne e sul numero di frecce di partenza dei nostri eroi.
Da notare che questa fu la prima cartuccia Intellivision a sfruttare un quantitativo di memoria superiore ai 4K (pare occupasse 6K).
Inoltre va precisato che oggi questo gioco viene indicato con il titolo " AD&D: Cloudy Mountain " per distinguerlo dal suo seguito, ma in realtà il titolo originale era "Advanced Dungeons & Dragons CARTRIDGE", scritto proprio così - maiuscole incluse - per volere della TSR Hobbies, detentrice dei diritti del gioco di ruolo su carta.

In maniera piuttosto arbitraria questo viene spesso definito come uno dei primi giochi di ruolo, ma a ben vedere non lo si può considerare tale per l'assenza di alcuni elementi fondamentali del genere (come ad esempio il progresso del personaggio). Si tratta piuttosto di un action game che riesce ad evocare con successo alcuni elementi presenti nel

Su alcuni cataloghi USA della Mattel usciti nel 1980 (quando il titolo era in una prima fase di sviluppo) venne pubblicata questa immagine del gioco.
Non era raro, al'epoca, che giochi in uscita molti mesi dopo venissero pubblicizzati con schermate del tutto inventate che non avevano nulla a che fare con quelle definitive.
[da www.intvfunhouse.com]

gioco su carta e il cui brand non viene tradito o utilizzato solo come "specchietto per le allodole" nel titolo.

Quali furono le reazioni alla sua uscita? Ovviamente venne apprezzato tantissimo sia dal pubblico che dalle riviste del settore proprio per i suoi elementi innovativi nel gameplay, al punto che ancora oggi è spesso presente nella top ten dei migliori giochi per questa piattaforma... e di certo non si trova lì per caso!

AntaSilver

Partiamo con il dire che l'utilizzo dell'audio in questo gioco è assolutamente innovativo e merita di essere apprezzato a fondo, considerata l'età che si porta sulle spalle. Oltre a questo aggiungiamo il fatto che ogni partita vi regalerà imprevisti e avventure sempre nuove da vivere in questi dungeon e che il livello di sfida è molto alto. Certo, la grafica potrebbe tenere lontani alcuni giocatori di oggi, ma se si riesce ad andare "oltre", il titolo è ancora validissimo e divertente a trentotto anni di distanza dalla sua uscita (38!!!). Da notare poi che, non potendo salvare la posizione, AD&D è tarato per poter essere finito in un tempo umano. Certo, se iniziate una partita con l'intenzione di arrivare fino alla fine del gioco, assicuratevi di avere qualche ora libera davanti a voi. Peccato solo che per essere apprezzato al meglio, come ogni titolo della console Mattel, andrebbe giocato sull'hardware originale.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Marco Casadio Per quei tempi innovativo e tremendamente coinvolgente!!!

Kj-Noone Gianluca Gioco fantastico, terrificante quando ti avvicinavi al mostro.... Ore di puro divertimento.

Mercuzio LaSalle che emozione... in assoluto il mio videogame preferito di sempre.

Gianluca Bassalti Questo è un colpo basso...ho il magone...mi ricordo quando a Natale mi hanno regalato l'Intellivision con questo gioco...quando l'ho finito la prima volta a livello viola...e ancora mi spaventa il respiro del drago...

Stefano Piccinni un gioco strepitoso per l'epoca! molto giocabile e discretamente longevo per la generazione casuale delle mappa e delle caverne; altro che Vecchia Romagna, AD&D si che creava un'atmosfera!
Uno dei "must have" per il "Telly"!

Rosario Peluso Ho ancora conservato Intellivision ed alcune cartucce, tra cui questa, che fu l'ultima che acquistai. Dovrebbe ancora funzionare!
Ricordo però che questa specifica cartuccia era bacata: non sempre partiva al primo colpo e richiedeva alcuni reset. Alle volte sembrava fosse partita ma poi comparivano dei malfunzionamenti che impedivano di giocare…
Gioco meraviglioso, nonostante i bachi!

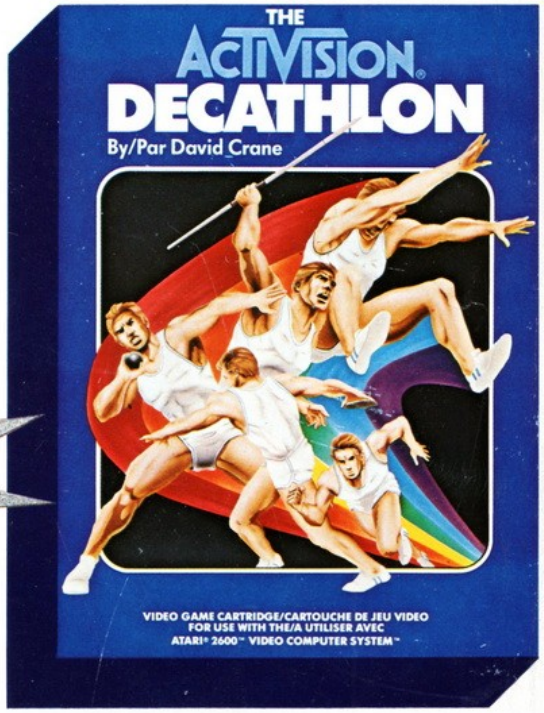
Pubblicità del passato

Nuovo da ACTIVISION®

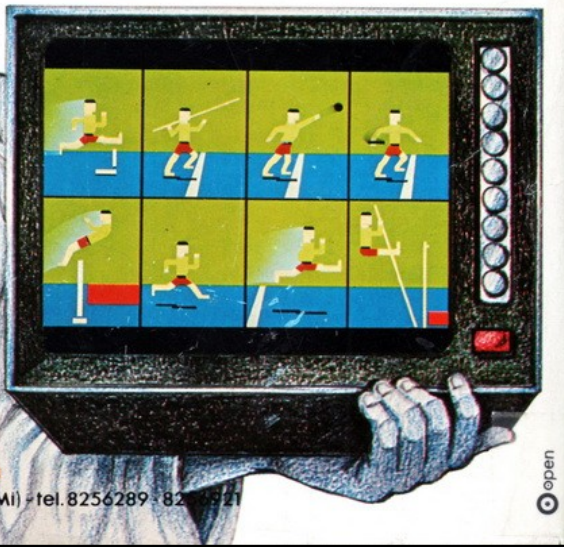
DECATHLON

Un gioco da "campione dei campioni". (Negli USA è già un best-seller).

Lanci, corse, salti...
Dieci gare in una, come nel DECATHLON vero.
E, come nel DECATHLON vero, ci vogliono, per imporsi, forza, resistenza, prontezza di riflessi... doti da campione completo.
Stavolta devi proprio mettercela tutta!
The ACTIVISION DECATHLON, il primissimo videogioco basato su 8K di memoria.
Più che un nuovo videogioco, insomma, un nuovo modo ACTIVISION di videogiocare!...



Videogiochi ACTIVISION da giocare con ATARI® 2600™

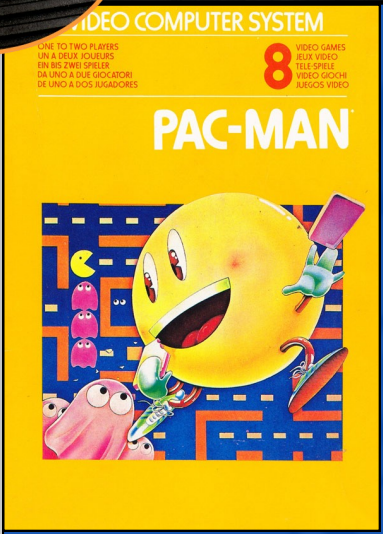


ACTIVISION® e fai parte del gioco.
Activamente.

I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da miwa trading s.r.l.
Centro Direzionale MILANO-FIORI - Strada 7 - Palazzo T1 20089 ROZZANO (Mi) - tel. 8256289 - 82[illegible]21

Scansione da www.retroedicola.com

ATARI 2600



Come si suole dire in queste circostanze, Pac-Man è davvero un gioco che non ha bisogno di presentazioni, ma per la mia passione di inquadrare storicamente i videogiochi di cui parlo, permettetemi di spendere due parole sulla versione arcade di questo titolo.

Pac-Man nacque alla fine degli anni settanta da un'idea di Toru Iwatani, dipendente della sezione coin-op della Namco.

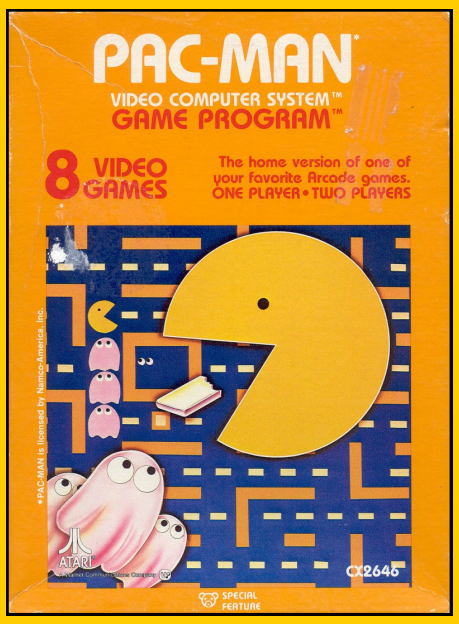
Leggenda vuole che la forma del riconoscibilissimo protagonista si materializzò nella mente del designer giapponese durante una cena a base di pizza, subito dopo aver levato la prima fetta dal noto piatto italiano.

L'arcade creato intorno a quel personaggio, dopo mesi di duro lavoro da parte del team dedicato al progetto, arrivò sul mercato giapponese nel 1980 come Puck-Man, nome che durò in verità pochi mesi, giusto il tempo perché Midway si prendesse carico di importare il titolo negli USA e facesse notare ai loro nippo-partner che il titolo del gioco sarebbe stato facilmente storpiabile dai ragazzini a stelle e strisce, semplicemente trasformando la P in una F. Venne così prontamente modificato in quel Pac-Man che oggi è conosciuto in tutto il mondo.

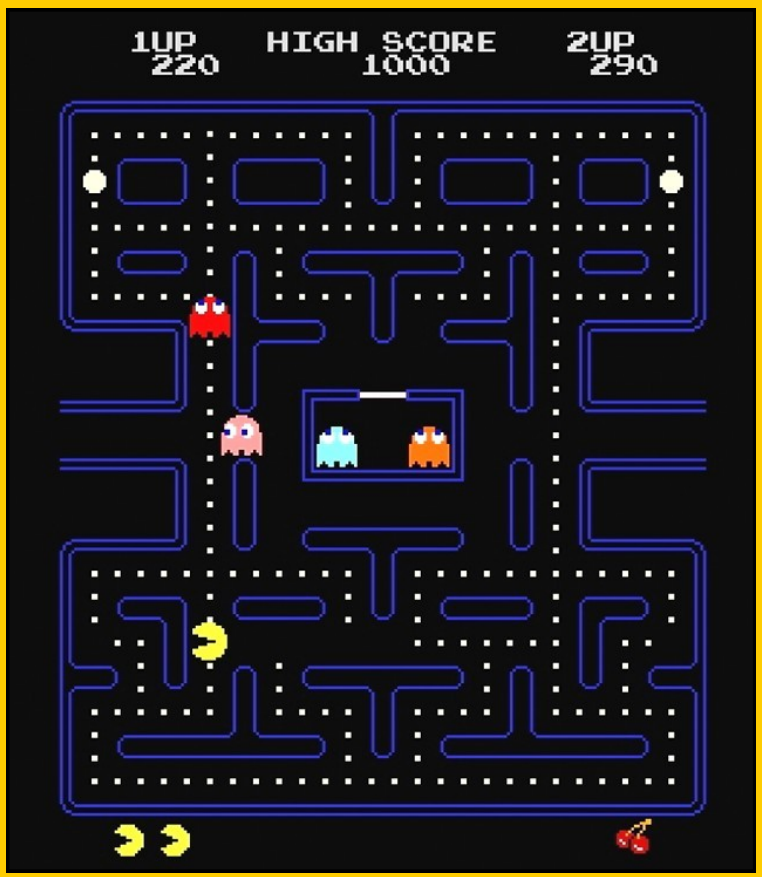
Il successo che questo arcade conobbe andò oltre ogni più rosea previsione di Namco e - per la prima volta nella storia - rese il suo protagonista un'icona del mondo pop: Pac-Man divenne infatti un personaggio riconoscibile anche per chi, in una sala giochi, non ci aveva mai messo piede.

Un traguardo che non aiutò solo Namco, ma tutto quel mercato che sentiva già fortemente l'esigenza di superare certi preconcetti legati ai videogames, accusati di essere una forma di intrattenimento per pochi nerd disadattati.

Il fatto che il gioco fosse molto gradito al pubblico femminile oltre che maschile, la semplicità di utilizzo, la grafica colorata e la sua non vio-



In America la copertina del gioco era più essenziale rispetto a quella europea... qui alla fine coprirono l'originale Pac-Man con una versione decisamente più fumettosa.



Giusto per ricordare come era l'originale in sala giochi...

1982

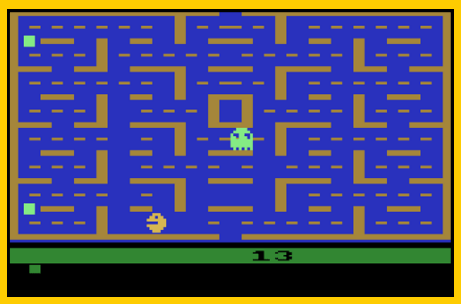
Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Una pubblicità rivolta ai negozianti!
"Pac-man sta arrivano e aumenterà le vendite nel tuo negozio!!!"
Però non anticipa che aumenteranno anche i resi e ammazzerà le vendite della console... quelle saranno piacevoli sorprese per il negoziante.

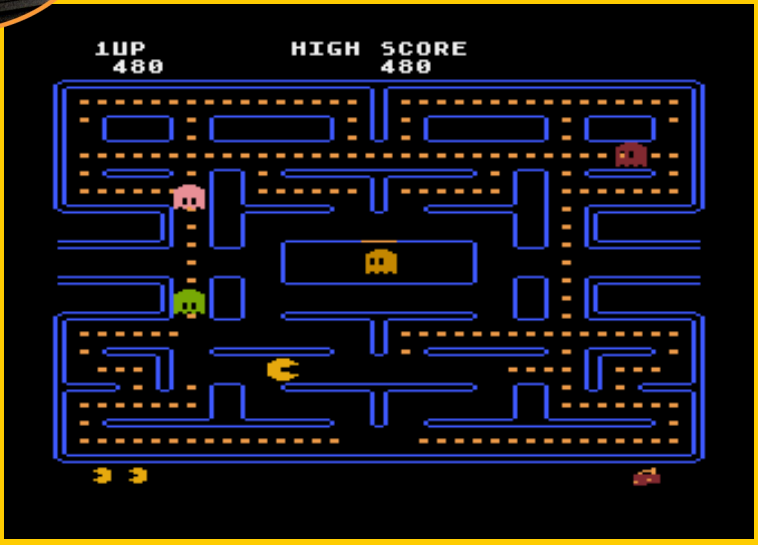
Tod... ok, avevi sei settimane per farlo, ok, avevi poca memoria... ok, avevi il gomito che fa contatto col piede.
Va bene tutto...
Ma l'occhio a Pac Man chi ti ha detto di aggiungerlo???

lenza di fondo furono tutte componenti che senza dubbio contribuirono alla sua esplosione, ma ciò che forse lo aiutò ancor di più fu semplicemente l'essere uscito nel momento giusto perché tutte queste caratteristiche potessero venire davvero apprezzate dal pubblico.

Ora, considerato il successo planetario del gioco, poteva Atari ignorare la possibilità di portarlo sulle proprie console? Ovviamente no, anche perché proprio nel 1980 aveva capito. Grazie alla cartuccia di Space Invaders, che la conversione del gioco arcade del momento poteva generare un aumento di vendite per la console stessa: sbandierare l'esclusiva di un coin-op di successo influenzava il consumatore molto più di una campagna di marketing generica.
Fu con questa consapevolezza che Atari si fiondò sui diritti del gioco, acquistando l'esclusiva delle sue conversioni per il mercato casalingo occidentale.
E quale miglior modo per utilizzare questa "bomba" se non quello di convertire il gioco, almeno inizialmente, solo per i propri sistemi, cioè la diffusissima Atari VCS, la nuova Atari 5200 e la famiglia di computer Atari 8 bit?
Fu una specie di esclusiva temporale ante litteram, una pratica che la console war di oggi conosce bene e che all'epoca avrebbe potuto assestare un colpo mortale a tutta la concorrenza! Atari si riuscì a trovare nella posizione di poter tirare un rigore decisivo a porta vuota ma, incredibilmente, mancò il bersaglio.
Infatti la conversione realizzata per Atari VCS - la prima ad uscire sul mercato - si rivelò un disastro commerciale.
Atari ebbe la folle idea di produrre un numero di cartucce di Pac-Man assurdo (12 milioni), convinta che il gioco non solo sarebbe stato comprato da TUTTI i possessori del VCS, ma anche da TUTTI coloro che avrebbero comprato la console nei mesi successivi.
Alla fine le vendite si fermarono a "solo" 7 milioni di copie, numero comunque altissimo, tanto da risultare oggi il gioco più venduto nella storia della console!



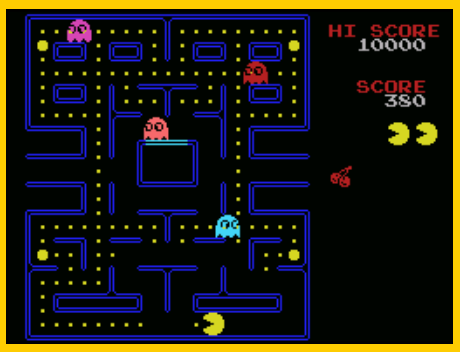
Un problema non visibile in una foto, ma ben percepito da chi giocava alla versione per VCS, era dato anche dalla posizione di Pac Man, sempre rivolto a destra o sinistra anche quando andava in alto e in basso. Sembra una sciocchezza detta così... e invece vedendo in movimento il personaggio era davvero una mancanza fastidiosa. E a proposito di cose fastidiose: anche il sonoro per VCS era brutto, pur considerando gli standard della piccola console.



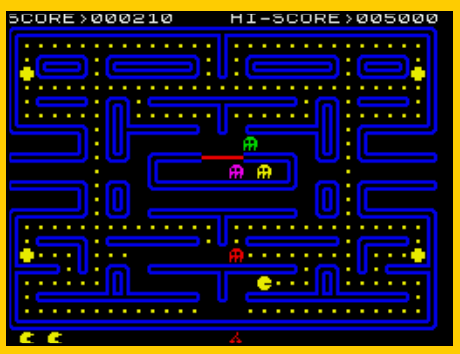
La versione per i computer Atari 8 bit, pubblicata a giugno 1982, e quella per Atari 5200 (nella foto) uscita a novembre dello stesso anno, risultarono molto migliori e decisamente più vicine all'arcade. Peccato per i controller della nuova console Atari che, come abbiamo visto negli scorsi numeri, rendevano un inferno giocare un gioco semplice come questo.

Ma quei 5 milioni di cartucce invendute fu un errore di calcolo pesantissimo e limitò molto il successo dell'operazione. A questo si aggiunse un secondo e, forse ancor più grave, problema: i 7 milioni di acquirenti del Pac-Man per VCS si portarono a casa un gioco a dir poco orrendo!
Questa conversione, infatti, si rivelò davvero pessima, generando una mole di pubblicità negativa e di resi nei negozi che, secondo alcuni analisti, contribuì ad innescare gli eventi che portarono alla disastrosa crisi del 1983.
In effetti tutto quello che poteva identificare l'originale Pac-Man da sala era totalmente assente nella versione per VCS: le palline tonde, per questioni tecniche, divennero rettangoli simili a postiglioni di antibiotico… e fin qui nulla di troppo grave... ben più grave, invece, lo stravolgimento del labirinto che risultò completamente diverso rispetto all'originale; anche i colorati mostriciattoli che inseguivano il protagonista, caratterizzati da comportamenti e intelligenza

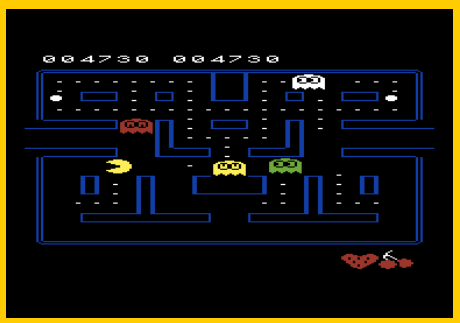
La versione Intellivision, sempre prodotta da Atari, uscì ben 18 mesi dopo quella per VCS. Fosse uscita nello stesso periodo avrebbe convinto tutti a passare alla console della Mattle! Nice job Atari!



Realizzato nel 1984 dalla Bug-Byte Software Ltd (e non da Atari Soft) per lo standard MSX, questa versione è probabilmente la migliore conversione sui computer dell'epoca sia per grafica che per riproduzione della giocabilità originale.

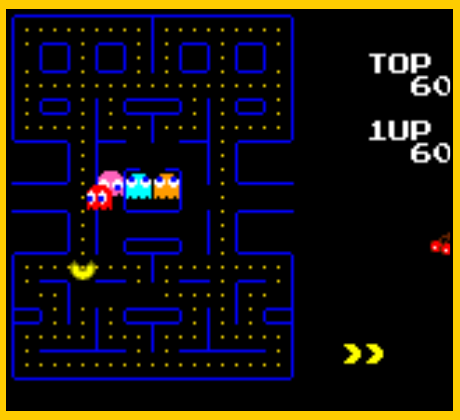


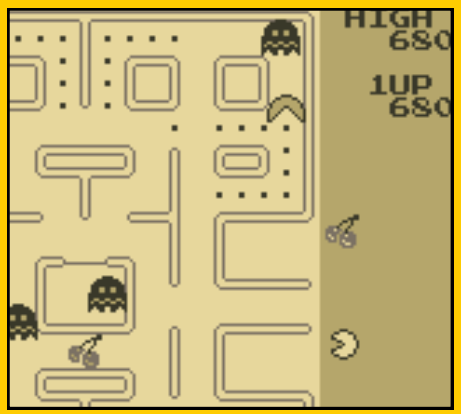
La grafica lillipuziana e il movimento dei personaggi "a scatti" collocò la versione per Zx Spectrum tra le peggiori disponibile all'epoca



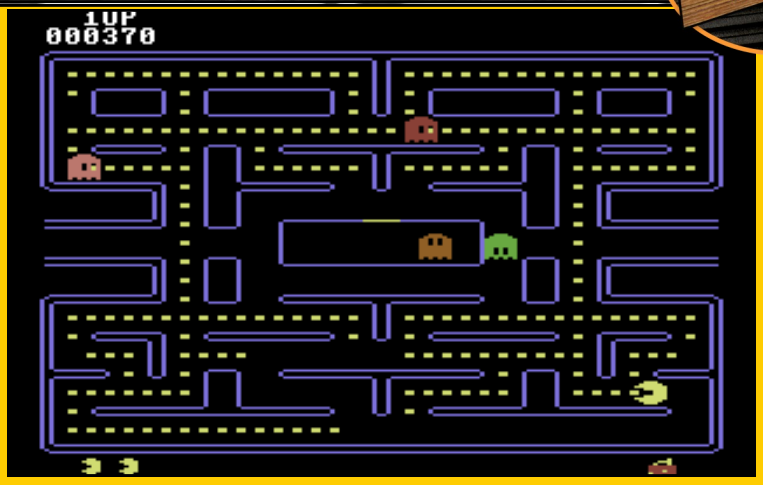
VIC 20 sembra l'esatto opposto di quanto visto su Spectrum: labirinto di dimensioni ridotte e sprite enormi lo allontanano dall'originale tanto quanto quello per la macchina Sinclair.

La versione per il Game Gear venne programmata nel 1991 direttamente da Namco .
L'hardware della portatile Sega aveva la potenza sufficiente per gestire un gioco uscito undici anni prima, ma presentava il grosso limite delle dimensioni e della definizione dello schermo. Per questo motivo esistevano due opzioni di gioco: una (foto sopra) prevedeva un dettaglio grafico maggiore, ma il labirinto era solo parzialmente visibile e si muoveva con uno scrolling verticale; la seconda (foto sotto) permetteva di vedere tutto il labirinto nella stessa schermata, ma sacrificando però la definizione degli elementi di gioco.



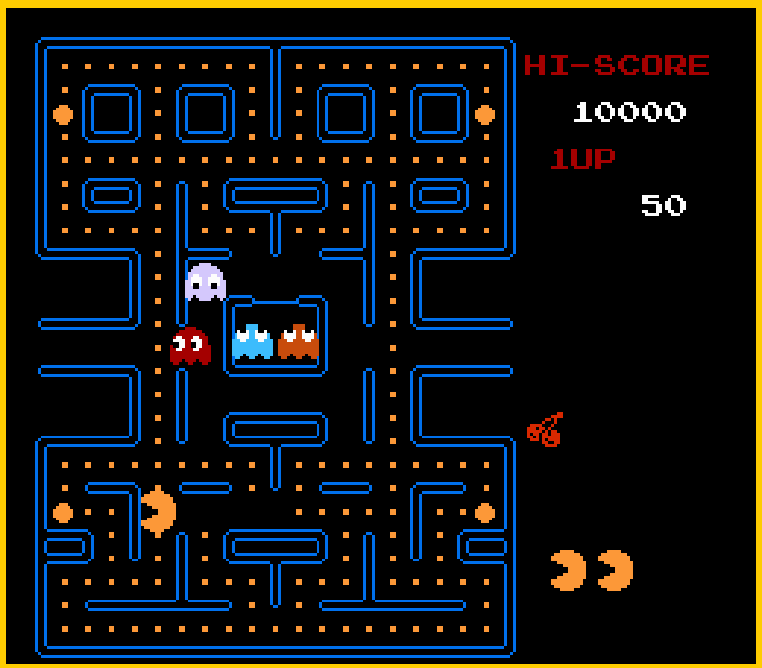


Anche su GameBoy si poteva scegliere se mantenere uno schermo fisso ma meno definito o uno più ravvicinato con scrolling. Unica differenza, oltre alla monocromia, era dato proprio dallo scroll, che andava anche a destra e sinistra, oltre che in alto e in basso.



Su Commodore 64 Pac-Man uscì nel 1983 ad opera di AtariSoft.
Per quanto il gioco possa sembrare ben fatto sono certo che con un po' più di esperienza sulla macchina (e - forse - meno interessi da parte di Atari), i programmatori avrebbero potuto creare una versione "arcade perfect".

differenziata e ben distinguibili nel coin-op, divennero sfarfallanti fantasmini sbiaditi e privi di personalità (forse non lo sapete, ma un'altra leggenda intorno al gioco narra che furono le istruzioni del VCS ad indicare per la prima volta i mostri come fantasmi, proprio per giustificare in qualche modo la loro trasparenza in quella versione) e, per finire, sorte ancora peggiore toccò proprio al giallo protagonista del gioco che su VCS risultò irriconoscibile, sia per il movimento della bocca che lo rendeva più simile ad una chiave inglese sia per la assurdità delle assurdità: aggiungere un occhio allo sprite principale! Quando mai Pac-Man aveva avuto un occhio nel coin-op???
Alla fine, con perversa ironia, il gioco che godeva della li-



Nel 1988 arriva anche la conversione per NES ad opera della Tengen Inc. La somiglianza con l'originale in tutti i campi è eccezionale e il gioco può essere definito "arcade perfect"... peccato solo che sia uscito ben otto anni dopo l'originale.

4K ERANO DAVVERO TROPPO POCHI?

Sul fatto che la conversione sul caro e vecchio VCS potesse e dovesse essere migliore, ancora oggi ci sono opinioni contrastanti. Tod Frye sostiene che con cartucce da 8K avrebbe fatto le cose in maniera diversa, ma allo stesso tempo difende le scelte di design fatte per portare il gioco sul limitato hardware del VCS in soli 4K. Secondo molti appassionati, invece, anche con quella quantità di memoria, si sarebbe potuto fare molto di più. Un dilemma che a prima vista sembrerebbe non poter essere verificato, ma in realtà per rispondere a questa domanda viene in nostro aiuto il mondo dei videogames homebrew (quei programmi realizzati da appassionati sulla base dei limiti di sistemi "storici" e perfettamente compatibili con l'hardware originale).
Una decina di anni fa il programmatore Dennis Debro si pose questa sfida: realizzare una nuova conversione di Pac-Man perfettamente compatibile con il VCS 2600 nei 4K originariamente messi a disposizione di Tod Frye. Il risultato è quello che vedete nell'immagine qui a destra: decisamente tutto un altro gioco rispetto all'originale.

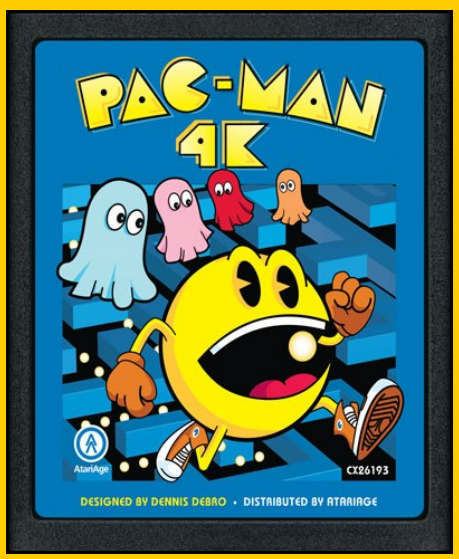
A difesa di Frye possiamo però dire che Dennis Debro non solo ha potuto sviluppare il suo Pac-Man con tempi decisamente più rilassati, ma ha anche potuto accedere a molti "trucchi" di programmazione perfezionati nel ciclo vitale della console (e anche oltre). Va specificato inoltre che molti di questi espedienti sfruttano spesso l'hardware del VCS in maniera "creativa" e non sappiamo se Atari avrebbe avallato scelte così estreme circa l'utilizzo del suo VCS. Se ve lo state domandando, questi "paletti" venivano imposti ai programmatori non per sadismo (Atari aveva altri modi per torturarli), ma per poter garantire la compatibilità dei giochi in caso di revisioni successive dell'hardware.
Anche considerando tutto ciò, comunque, credo che questa prova di programmazione dimostri che comunque in quei 4K ci sarebbe potuto essere un gioco ben diverso.
E chissà cosa sarebbe accaduto se 37 anni fa fosse stata messa in commercio questa versione.

E se conoscete benino l'inglese, potete godervi anche questo filmato di qualche anno fa in cui Tod Frey in persona prova e commenta la versione Pac-Man 8K per VCS, realizzata dal programmatore DINTAR816, che si proponeva di capire come sarebbe potuto essere il gioco nella quantità di memoria desiderata dallo stesso Frye.

cenza ufficiale era stato realizzato talmente male da sembrare uno dei tanti cloni che affollavano le numerose console minori dell'epoca e che Atari trascinava in tribunale in un batter di ciglia!

Ma come fu possibile realizzare un gioco così mal programmato nonostante l'ottimo prodotto originale di partenza e l'importanza di tutto il progetto? Vi anticipo subito che non dipese solo dalle limitate capacità del VCS, anzi!

Tra i motivi della pessima conversione troviamo i ristrettissimi tempi concessi al programmatore, Tod Frye, per terminare il gioco: solo sei settimane, tempo che era davvero esiguo rispetto ai cinque o sei mesi che all'epoca venivano impiegati per la realizzazione di un titolo.
Inoltre, per ridurre i costi di produzione, si scelse di utilizzare cartucce da 4K al posto di quelle da 8K, e questo nonostante i sicuri incassi del titolo e le insistenze proprio di Frye, che riteneva il taglio di memoria scelto insufficiente per il gioco.
Tramite Wikipedia scopriamo anche che il buon Tod, proprio in funzione di queste restrizioni, minacciò di lasciare



Pac-Man 4K è stata per molti anni regolarmente in vendita sul sito AtariAge... con scatola, istruzioni e cartuccia perfettamente compatibile con le macchine originali!

l'Atari per migrare verso Activision. Venne però convinto dall'allora presidente di Atari, Ray Kassar, a rimanere sul progetto grazie ad un bonus di 0.10$ per ogni copia venduta.
Cosa non si fa per il vile denaro!
A conti fatti, Tod si fece un bel gruzzolo di 700.000 Dollari e, in cambio, passò alla storia come un programmatore incapace.

Oggi questo titolo, oltre ad essere identificato come "spazzatura digitale", ha anche il non invidiabile primato di essere additato come una delle principali cause della crisi dei videogiochi del 1983. Se è vero infatti che questa impresa viene quasi sempre attribuita al gioco di E.T., è altrettanto vero che il danno di immagine (ed economico) causato da Pac-Man, usscito pochi mesi prima, fu particolarmente distruttivo per l'immagine che Atari aveva presso il suo pubblico.
Infatti l'utente medio poteva accettare una qualità scadente da etichette minori, che in fondo vendevano i giochi ad un prezzo più basso ed erano percepite spesso come "seconde scelte" nel panorama dei titoli per il VCS. Ma se a proporre un prodotto di così infima qualità era Atari stessa, per di più con un titolo tanto desiderato dai giocatori, l'idea che non ci si potesse più fidare di nessuno cominciò a farsi largo nei consumatori. Poi, come sempre, le cause del crack furono molte altre, ma certo il giallo mangia palline (qui diventato mangiarettangolini) diede il suo contributo a spingere il mercato giù dal burrone verso cui si trovava indirizzato. ■

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Alessandro Socci Ce l'avevo, non ricordo chi me lo prestò... non è che mi piacesse tantissimo come gioco, ma in ogni caso all'epoca non facevo caso alla qualità della conversione.

Giulio Cesare Per fortuna, sempre e solo visto tramite filmati. All'epoca i miei genitori ebbero il buon gusto (o per meglio dire una botta di c...) di comprare Mrs Pac-Man, che è una conversione molto buona, quindi non ho subito traumi del genere...

Roberto Barabino Non ci crederai ma proprio questo orrendo Pac Man, che aveva il mio vicino, mi fece comprare il 2600. A me all'epoca sembrava stupendo.

Alessandro Periti Avuto e giocato parecchio, anche se sfarfallava da paura.

AntaGamers

La versione per Atari VCS/2600 è l'esempio lampante di come NON doveva essere fatta una conversione da arcade a home computer, ancor più grave vista la notorietà del personaggio originale. Sembra quasi fatta apposta per essere portata come esempio negativo nei corsi di programmazione: grafica sciatta che tradisce lo spirito originale e ne scombussola il gameplay, sonoro molesto e realizzazione tecnica che rende fastidioso giocare a questo Pac Man, causa sfarfallamento esagerato dei personaggi a schermo. La scusa dei 4k indicata da Frey non regge: si sarebbe potuto fare molto (ma molto di più). A parziale discolpa del programmatore però va detto che il tempo fornitogli per la conversione fu scandalosamente poco, ma sarei curioso di vedere cosa avrebbe fatto David Crane nelle stesse condizioni. Alla fine provatelo su VCS solo per cultura personale... o se vi piace "l'orrido"!

Nelle pagine successive vi propongo lo speciale su Pac-Man comparso nel numero 2 di Videogiochi sempre grazie al lavoro di retroedicola.com. E' sempre interessante recuperare le testimonianze dell'epoca alla fonte e vedere come veniva percepito dai contemporanei un fenomeno del genere. E prestate attenzione anche alle parole che spendono per la versione VCS... perfino questa redazione, notoriamente buona, non poté nascondere la delusione per questa pessima conversione!

Grazie a www.retroedicola.com

PAC-M

Da qualche parte in Giappone vive la persona che ha creato Paku-Paku (questo è il nome giapponese), il videogioco che col nome di Pac-Man ha conquistato il mondo intero.

Certo l'idea di un inseguimento dentro un labirinto non è proprio originale (vi ricordate del labirinto di Minosse?), ma comunque è risultata come una delle idee migliori nella storia dei videogiochi. E sono le cifre a confermarlo.

Soltanto negli Stati Uniti sono state vendute ben 190.000 macchine da bar di Pac-Man (contro le 72.000 di Space Invaders e le 45.000 di Galaxian), le quali hanno fatto la fortuna della Midway, la società americana di videogiochi da bar che ne acquistò nel 1980 i diritti per gli U.S.A. dalla giapponese Namco.

Senza contare le cartucce-gioco di Pac-Man vendute dall'Atari (che ne detiene i diritti esclusivi per i giochi da casa) in tutto il mondo, Italia compresa. Non si hanno ancora i dati di vendita per il 1982, ma le previsioni nei soli Stati Uniti indicavano un volume di vendite di quasi 300 miliardi di lire.

Perchè il mondo è impazzito per un'ingorda pallina gialla che trangugia tutto quello che incontra sul suo cammino?

A giudizio di molti - e mio personale - sono due i fattori principali di questa mania, o meglio pac-mania, di cui è ammalato mezzo mondo.

Innanzitutto, il fatto che Pac-Man è un gioco diverso da quelli che lo hanno preceduto. Prima che arrivasse lui quasi tutti i videogiochi avevano un tema spaziale fantascientifico: alieni, astronavi, missili, ecc. e quelli che non appartenevano a questa categoria figuravano in quella dei giochi di guerra. Insomma, tutti i videogiochi erano, chi più chi meno, tendenti alla violenza, alla battaglia cruenta contro un nemico alieno e minaccioso.

Pac-Man era diverso, perchè lo scopo del gioco - l'idea - era solo di evitare guai (procurati dall'insistente inseguimento dei fantasmi colorati).

L'aspetto non violento del gioco attrasse molte persone che prima di allora non si erano mai avvicinate e tantomeno inserito una moneta in un videogioco. In particolare le donne, ma anche i genitori che magari osservavano i loro figli disintegrare con raggi laser e cannoni fotonici marziani, saturniani, Klingon e extraterrestri di ogni galassia conosciuta e sconosciuta.

Un'altra ipotesi che interviene a spiegare il clamoroso successo di Pac-Man negli USA è quella avanzata da un giornalista della rivista inglese TV World in un articolo sui videogiochi. Secondo lui la popolarità di Pac-Man negli Stati Uniti, un paese dove imperano le mode del jogging e della dieta, è dovuta al fatto che nel gioco vi sono pillole d'energia, vitamine e frutta, quindi elementi di una certa attrazione per i patiti dello "star bene".

Ipotesi curiosa, non c'è dubbio. Non posso dire di essere proprio convinto della sua validità, ma vale la pena di farvela conoscere.

Un'altra ipotesi piuttosto interessante, che condivido, è quella espressa da Ken Uston,

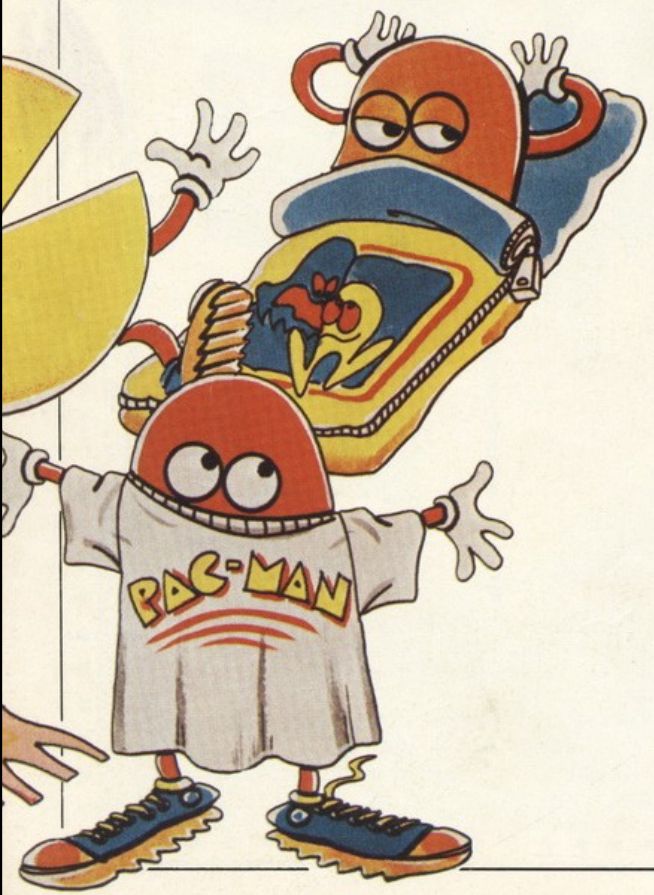
Grazie a www.retroedicola.com

MANIA

uno dei maggiori esperti del mondo in pacmanologia e autore del best-seller Mastering Pac-Man (più o meno "Vincere a Pac-Man"), un libro che insegna tutto quello che c'è da sapere su come vincere a questo gioco.

A Uston Pac-Man piace perchè "è un gioco in cui bisogna usare il cervello per sfuggire ad un avversario che si muove in modo predeterminato". Infatti, in Pac-Man i fantasmi si muovono sempre in modo predeterminato a seconda delle mosse del giocatore". Dice sempre Uston: "la conoscenza del gioco è molto, molto più importante della coordinazione occhio-mano".

E poi, proseguo io, è un gioco semplice da giocare: Pac-Man ha una sola manopola di comando (a differenza, ad esempio, di Defender che ha ben sei comandi tra pulsanti e manopole) e lo potete giocare mentre mangiate un gelato, bevete una bibita o vi grattate la testa.



L'abito non fa il monaco dice un proverbio. Questa cravatta però ci fa pensare il contrario.

La maglietta "I love Pac-Man" è d'obbligo per il vero pacmaniaco. E il giallo - che altro se no? - è il colore di moda.

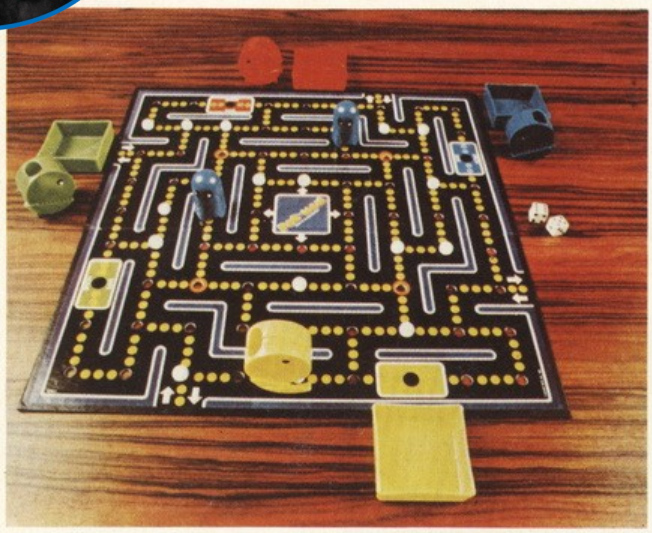
Ad ogni modo, qualunque sia la ragione del suo successo, Pac-Man è diventato ormai un simbolo del mondo dei videogiochi nonchè del 1982, tanto che la rivista americana Newsweek l'ha citato nel suo numero speciale dedicato al 1982 tra i "fads & fun", cioè le mode dello scorso anno.

Il suo successo ha generato, come spesso avviene in questi casi, una serie infinita di imitazioni, variazioni sul tema e prodotti collaterali.

I videogiochi tipo Pac-Man, da casa e da bar, sono tantissimi. Per quanto riguarda quelli da casa ci sono l'originale *Pac-Man Atari* (per il VCS e per gli home computer Atari), *Cannibal* della Philips, *Crazy Gobbler* dell'Hanimex e *Jelly Monsters* della Commodore per il VIC 20 (forse la miglior versione da casa tra tutte quelle esistenti).

Nei bar si sono viste le imitazioni più diverse, alcune abbastanza fedeli all'originale altre simili solo nel tema dell'inseguimento all'interno di un labirinto: ecco alcuni nomi:

Grazie a www.retroedicola.com



Tentare di ripetere l'azione del videogioco su un piano tipo Monopoli è un po' difficile. E infatti questo "Pac-Man Board Game" non è proprio così eccitante, ma che potevano fare di più

Puck-Man, Gobbler, Mazeman, Cruiser, Hanglyman e *Munchy-man*.

E poi ci sono i cosiddetti "hand held", i giochi portatili funzionanti a batteria, come *Pac-Man* della Coleco e *Puck-Man* della Tomytronic (quest'ultimo importato in Italia dalla Tomy-Sebino) e il *Pac-Man 2* della Entex.

E poi ancora un *Pac-Man* della Milton Bradley con piano di gioco tipo Monopoli e un gioco di carte per i più piccini che si chiama, naturalmente, Pac-man card game.

Ma l'aspetto più sorprendente, e per certi versi più buffo della popolarità di Pac-Man è l'enorme quantità di prodotti d'ogni genere raffiguranti il folle divora-tutto.

Negli Stati uniti il nome e il logo di Pac-Man è commercializzato in centinaia e centinaia di prodotti.

Quali sono questi prodotti? Un po' di tutto. Magliette e cappellini, manifesti, adesivi e decalcomanie, bambolotti di peluche, pigiami, sacchi a pelo e cravatte. Tazzine da te, tazze da caffelatte e biglietti d'auguri e perfino un disco, Pac-Man Fever, che ha venduto soltanto negli Stati Uniti oltre 1.100.000 copie.

Probabilmente altri videogiochi ripeteranno lo stesso successo di Pac-Man nelle sale giochi, ma difficilmente si ripeterà anche il successo che il divora-tutto ha avuto fuori dalle sale giochi, arrivando a competere in gadget, citazioni e apparizioni sui più diversi prodotti con Snoopy in persona, il bracchetto più famoso del mondo.

PAC-VARIAZIONI SUL TEMA

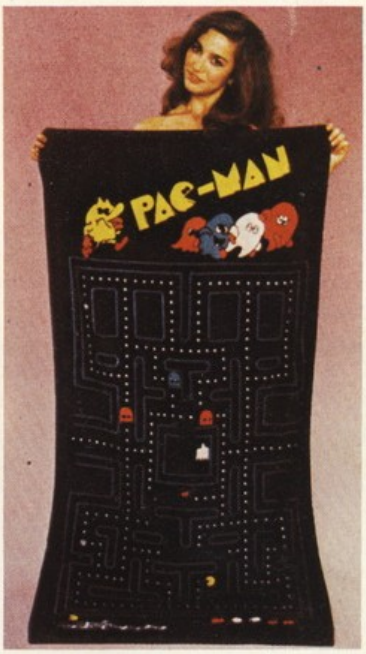
Vi sono diversi modi per rendere interessante - e divertente - una partita di Pac-Man, o se per quello qualunque altro gioco. Uno di questi è inventarsi nuovi giochi o variazioni sul tema. Qui di seguito trovate alcuni suggerimenti, ma senza dubbio potete inventarne altri voi stessi. Datevi da fare e, perchè no?, fateci sapere quali variazioni avete ideato su Pac-Man, ma anche su altri giochi. Le migliori le pubblicheremo su VIDEOGIOCHI.

- Quanti punti riuscite a totalizzare soltanto con il primo Pac-Man?
- Siete in grado di ripulire uno schermo dei 240 puntini senza usare una singola pillola d'energia?
- Per quanto tempo riuscite a tenere in vita un Pac-Man sullo stesso schermo?
- In quanti secondi riuscite a completare uno schermo?

Questi suggerimenti valgono per il gioco da bar, ma possono anche essere messi in pratica nel gioco da casa.

Grazie a www.retroedicola.com

Nella foto Puck-Man della Tomy-Sebino. Al posto di puntini e pillole d'energia ci sono rispettivamente esche e stelle. Quando si riescono a completare i primi cinque schermi si ricevono i complimenti della macchinetta.



Per asciugarsi dopo una doccia o un tuffo in mare che ne dite di questo simpatico asciugamano?

Biglietti di Pac-auguri per compleanni, feste comandate e punteggi record.

Un buon cappuccino è più buono se bevuto con una Pac-tazza. O no?

Una coperta per dormire sonni tranquilli, sognando magari nuove strategie per battere la banda dei quattro.

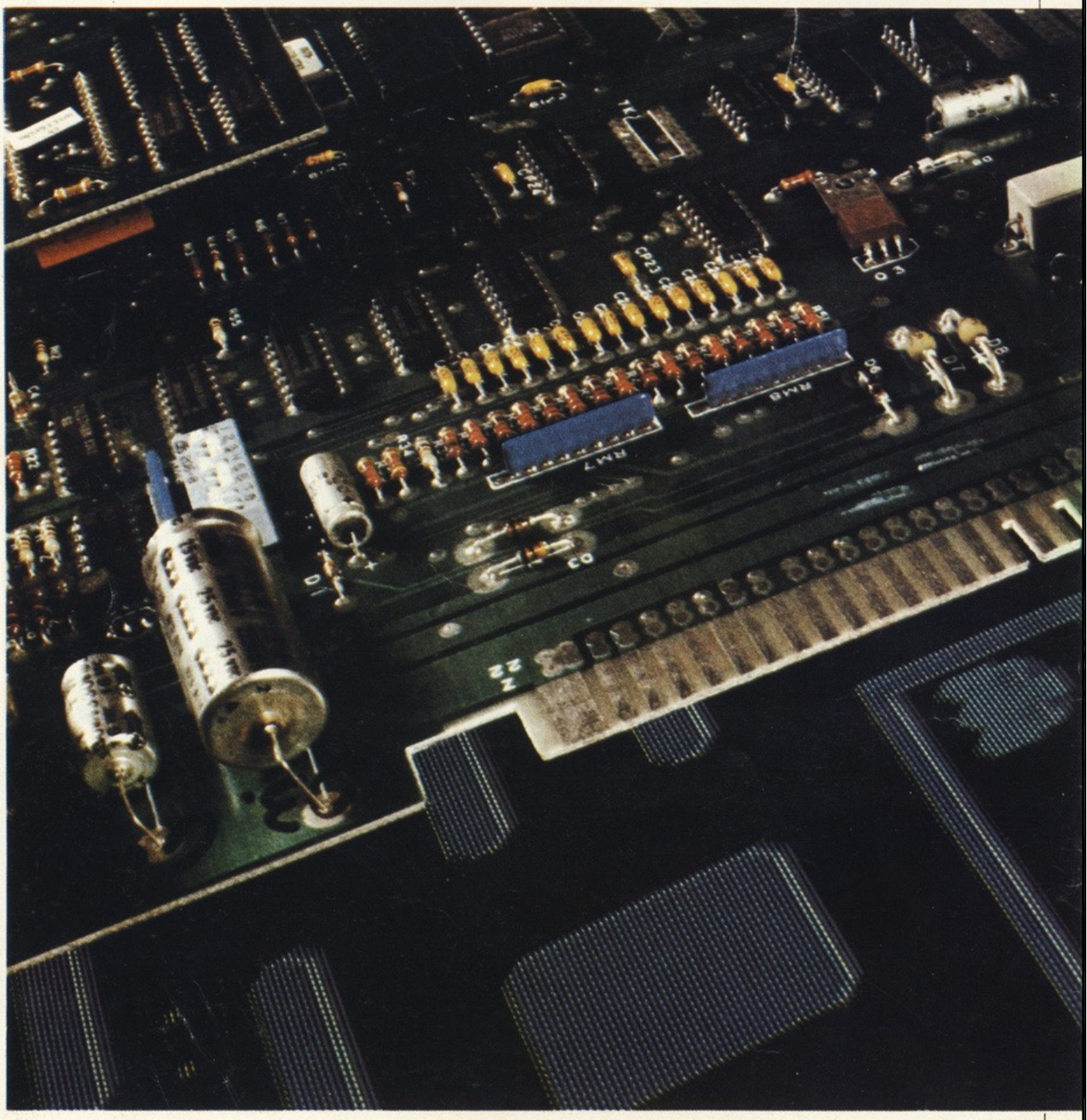
Grazie a www.retroedicola.com

COME FUNZIONA (E PERCHÈ) PAC-MAN

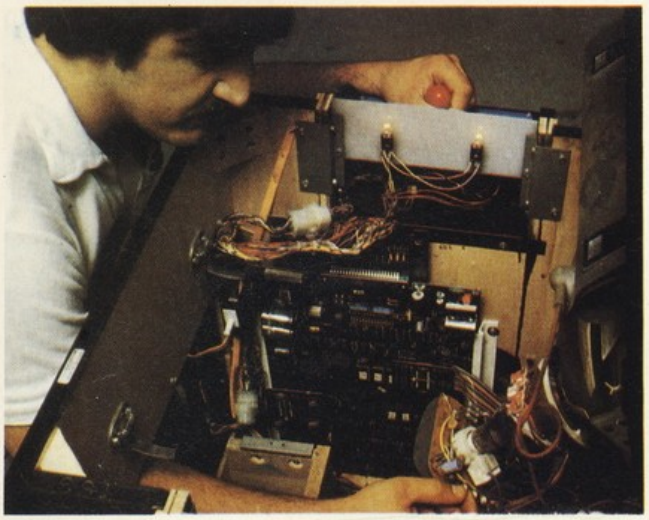
Per capire come funziona (e perchè) Pac-Man non c'è niente di meglio che aprirlo e guardarci dentro. Tutto quello che avviene sullo schermo (i movimenti del nostro simpatico eroe e quelli dei suoi temibili inseguitori), il sonoro, il conteggio dei punti, ecc. dipendono dai chip, i minuscoli circuiti integrati che si trovano all'interno della macchina.

Tra tutti il più importante è il chip microprocessore che fa funzionare la macchina: è uno Z-80a, lo stesso usato da alcuni tra i più popolari home computer come Sinclair e Tandy.

A differenza di un computer di uso generale, che esegue diverse operazioni a seconda del programma che lo fa "girare", il computer di un videogioco è un sistema "dedicato", che serve unicamente come intermediario tra il giocatore e lo schermo video. Proprio perchè liberato da altri compiti il computer di un videogioco può impiegare tutti i suoi circuiti integrati per creare delle immagini più dettagliate, dei caratteri animati più versatili e degli



Grazie a www.retroedicola.com



effetti sonori più complessi.

Le immagini nel videogioco da bar sono generate da due ROM (memorie di sola lettura) che contengono le istruzioni di programma che definiscono i confini delle immagini e le loro relative posizioni. Una ROM fornisce le istruzioni per visualizzare sullo schermo il labirinto e le sagome "grezze" che viaggiano al suo interno; l'altra fornisce le istruzioni per i dettagli necessari a trasformare queste sagome in Pac-Man e i suoi inseguitori.

I confini di ciascuna immagine sono definiti semplicemente in coordinate X e Y.

Muovendo la leva di comando si attiva uno dei quattro interruttori che indicano la direzione di movimento. Questi interruttori, a loro volta, attivano un'istruzione di programma che aggiunge o sottrae valore numerico della coordinata X (per il movimento orizzontale) o dalla coordinata Y (per il movimento verticale). Quello che in pratica il sistema riceve dalla leva di comando, che interroga migliaia di volte al secondo, è una combinazione di impulsi elettrici che rappresentano i numeri binari zero e uno.

Questa e altre informazioni di gioco vengono mandate alle memorie RAM. Le sei memorie RAM di Pac-Man possono accettare un massimo di 24,576 bytes, cioè unità d'informazione.

Le RAM sono memorie temporanee. Il programma che definisce le regole del gioco è immagazzinato permanentemente nelle memorie ROM, ma, quando inizia il gioco, il processore copia il programma nelle RAM cosicchè possano essere modificate dalle azioni del giocatore.

Nel programma di Pac-Man qualunque informazione proveniente dal joystick viene tradotta in un comando che modifica la posizione di Pac-Man sullo schermo aggiungendo e sottraendo un valore dalle sue coordinate a intervalli regolari.

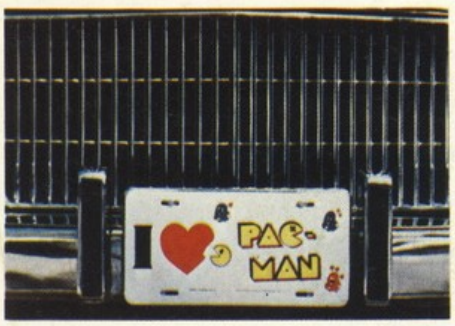
Le coordinate sono controllate continuamente in riferimento ai dati che definiscono il labirinto per determinare se una particolare posizione è ad un intersezione del labirinto (permettendo quindi un cambio di direzione) o se è occupata da un puntino bianco (rallentando Pac-Man mentre lo mangia e aggiungendo punti al totale) o da una pillola d'energia (dando a Pac-Man la possibilità di inseguire i fantasmi per alcuni secondi).

Altre parti, o subroutine, del programma definiscono i movimenti e le caratteristiche particolari dei fantasmi. Il fantasma rosso, chiamato Shadow (ombra), è programmato in modo da inseguire Pac-Man come un'ombra e a velocità elevata; Speedy, il fantasma rosa, è quasi altrettanto veloce, ma gli si può sfuggire se Pac-Man gira rapidamente uno dei tanti angoli del labirinto; Bashful (timido), il fantasma blu, è lento e scappa se Pac-Man fa un movimento improvviso nella sua direzione Pokey, il fantasma arancione, è programmato in modo da seguire una serie di comportamenti diversi che rendono il suo movimento il più difficile da predire.

Quando, durante il gioco, Pac-Man viene finalmente raggiunto da un fantasma, il processore riconosce che le loro coordinate coincidono e passa ad una subroutine che riazzera tutte le variabili, elimina i fantasmi dallo schermo e mostra Pac-Man che "avvizzisce" e scompare.

Quando si mette dentro una moneta e si comincia il gioco, si sente una musichetta caratteristica. Questa e il "waka waka" del divoratore folle sono emessi da un altoparlante posto nello chassis della macchina. Tutte le informazioni sonore (compreso il disperato lamento di Pac-Man quando è raggiunto da un fantasma) sono immagazzinate in forma numerica in due ROM.

Ecco, ora sapete come funziona Pac-Man. Ciò potrà anche non servirvi a fare più punti, ma almeno saprete con chi prendervela: maledetta RAM!



Se un vigile vi vuole fare una contravvenzione dategli il vostro numero di targa. Quale numero?

Se andate al mare o ai monti un bel sacco a pelo colorato può venirvi utile.

Grazie a www.retroedicola.com

Tre diversi maglioncini di cotone per tutti i gusti. Quello di mezzo è una tuta da jogging per correre tra una sala giochi e l'altra.

PAC-MAN QUIZ

Ecco dieci domande che metteranno alla prova la vostra conoscenza del gioco più amato e giocato della storia: Pac-Man.

Alcune sono facili, altre invece sono abbastanza difficili, ma anche Pac-Man - il gioco - lo è, quindi fatevi sotto e vediamo a quante domande riuscite a rispondere in modo corretto.

1) **Cosa significa il nome Pac-Man?**
2) **Qual'è il soprannome di Bashful, il fantasma blu?**
3) **Qual'è il soprannome di Shadow, il fantasma rosso?**
4) **Quanti sono i puntini bianchi sullo schermo di Pac-Man (versione da bar) all'inizio del gioco?**
5) **Quanti sono i wafer sullo schermo di Pac-Man dell'Atari all'inizio del gioco?**
6) **Quanto vale ciascun puntino bianco nel gioco da bar?**
7) **Quanto vale ciascuna pillola d'energia nel gioco da casa (Atari)?**
8) **Riuscite a fischiettare la musichetta iniziale che apre il gioco da bar?**
9) **Qual'è il simbolo che vale di più tra quelli che appaiono saltuariamente al centro dello schermo nel gioco da bar? E quanti punti vale?**
10) **Quando Pac-Man mangia una pillola d'energia cosa può fare (se ci riesce)?**

Risposte:
1) Deriva dalla parola giapponese "Paku" che significa aprire la bocca ed ingoiare. 2) Inky - 3) Blinky - 4) 240 - 5) 122 - 6) 10 punti - 7) 5 punti - 8) Ci siete riusciti? - 9) la chiave: vale 5000 punti - 10) Mangiare i fantasmi.

STATEGIE PER BATTERE LA BANDA DEI QUATTRO A CASA E AL BAR

A CASA

Vedendo come i tecnici dell'Atari hanno trasferito il gioco da bar nella piccola memoria del VCS resterete un po' delusi. Non che il gioco non sia impegnativo, ma non è sofisticato e graficamente perfetto come l'originale. Qualcosa è andato perso nella trasposizione. Il labirinto non è lo stesso; i tunnel d'uscita sono in alto e in

Questo schema per il primo schermo del gioco n° 2 vi permetterà di ripulire velocemente lo schermo. Ma cercate di racimolare qualche punto mangiando qualche fantasma. Almeno tre fantasmi per pillola d'energia, se no che gusto c'è? Ricordate: in questo schermo i fantasmi sono un po' lenti, ma negli schermi successivi saranno sempre più veloci.

Questo schema lascia fuori 21 wafer. Toccherà a voi trovare uno o più modi per completare lo schermo. Ricordate che quando sarete a questo punto il vostro scopo principale sarà quello di ripulire completamente lo schermo, ma potrete anche mangiare qualche fantasma se ve ne capita l'occasione. Sono sempre punti e soddisfazioni in più.

Grazie a www.retroedicola.com

basso e non ai lati e Pac-Man non deve ingoiare 240 puntini bianchi ma 122 "wafer". Senza contare che, per limitazioni della macchina, i fantasmi "sfarfalleggiano" continuamente.

Ciò nonostante se riuscite a superare questi inconvenienti, il gioco risulterà altrettanto appassionante quanto quello originale.

Ed ora veniamo alla strategia. Pac-Man Atari dispone di sei diversi giochi (le variazioni consistono in diverse velocità di Pac-Man e dei suoi inseguitori). Noi parleremo del gioco n° 2: a nostro avviso il migliore tra tutti. I fantasmi sono veloci e la loro abilità d'inseguimento è ottima. È quindi molto impegnativo riuscire a sopravvivere in questo gioco. Vediamo come fare.

Gli schemi indicati in queste pagine valgono per il primo e secondo schermo del gioco n° 2. Una volta che vi sarete impadroniti della tecnica, arriverete facilmente agli schermi 9 e 10: e a quel punto in bocca al lupo.

La prima cosa che bisogna imparare è l'abilità di muoversi su e giù nelle colonne all'estrema destra e all'estrema sinistra del labirinto. Queste sono le zone più pericolose e ci vuole un po' di pratica per muoversi senza esitazioni.

Per quanto riguarda i fantasmi non inseguiteli, ma cercate di adescarli attirandoli verso di voi. Quando lo schema in figura vi porta vicini ad una pillola d'energia, non inghiottitela subito, ma cercate di far avvicinare qualche fantasma muovendo su e giù la leva del joystick. Una volta che sono vicini inghiottite la pillola e dategli la caccia.

AL BAR

La macchina originale di Pac-Man (costruita dalla Midway) può essere regolata dal noleggiatore o dal gestore del bar o della sala giochi su due velocità: una lenta e una veloce. Determinare su quale velocità è stata regolata è molto importante per mettere in pratica lo schema che illustriamo in queste pagine.

Per saperlo si fa così. Prima di mettere la moneta bisogna guardare il gioco dimostrativo che appare sullo schermo: se Pac-Man viene mangiato da un fantasma celeste è il gioco lento; se viene mangiato dal fantasma arancione è un gioco veloce.

Ed ora veniamo alla strategia. Quella che vi pesentiamo è stata ideata da un dodicenne americano di nome Mike Weiner. Si tratta di una strategia a due schemi.

Lo schema A è da usarsi durante i primi quattro schermi; lo schema B è da utilizzarsi dal quinto schermo in avanti. Se state giocando la variazione veloce, lo schema A vale per i primi tre schermi; lo schema B dal quarto in avanti.

Dovete seguire fedelmente lo schema A, senza esitazioni.

Quando mangerete una pillola d'energia i fantasmi saranno tutti e quattro in zona. Mike cerca solitamente di mangiarne almeno tre e poi riprende a seguire lo schema.

Anche lo schema B è da seguire fedelmente senza esitazioni.

L'unica nota importante da fare è che nel punto indicato dalla freccia dovrete adescare i fantasmi verso i tunnel. Ovvero muovere il joystick a destra e sinistra finchè vi vengono dietro. Una volta che vi sono alle costole passate il tunnel e continuate lo schema.

CBS
ELECTRONICS

Consociata italiana del Gruppo Multinazionale CBS Inc., New York, con un fatturato superiore ai 4 miliardi di dollari, leader nei mercati dischi, TV, Cinema e communication, ricerca per il lancio in Italia dei nuovi

VIDEOGIOCHI
CBS-COLECOVISION

AGENTI

bene introdotti presso i rivenditori di giocattoli e/o hi-fi, elettrodomestici, per ricoprire Aree su tutto il territorio nazionale.

I VIDEOGIOCHI tridimensionali CBS-COLECOVISION come Zaxxon, Turbo ecc. appartengono alla 3ª generazione e sono la versione Originale dei più gettonati «Arcade Games» americani.

Si pregano gli interessati di inviare un dettagliato curriculum profesisonale, facendo riferimento a: 040-C presso redazione VIDEOGIOCHI Via Rosellini, 12 - Milano.

DAL PROSSIMO NUMERO...

COMPUTITION!

La competizione dei computeristi lettori di VIDEOGIOCHI. Una gara di abilità e di una gara di fantasia per chi ci invierà programmi o idee di programmi per i computer Sinclair ZX 81, VIC 20 e TEXAS TI/99-4A.
Dal n. 3 di VIDEOGIOCHI la scheda di partecipazione e il regolamento.
Non perdetevelo, non ve lo perdonereste mai.

Negli anni 70 era abbastanza comune per i produttori di hardware prevedere una vita delle proprie console piuttosto breve e ciò era abbastanza ovvio visto il progresso in campo elettronico che rendeva le macchine obsolete in un battito di ciglia.
Atari non era differente e nel 1978, con il VCS sul mercato da meno di un anno, cominciò a progettare il suo successore. Sembra infatti che nei piani dell'azienda il VCS dovesse avere un ciclo vitale di soli 3 anni (!!!) e la sua utilità fosse principalmente quella di preparare il terreno alla loro console "definitiva".
Tenete presente che all'epoca, nonostante l'azienda fosse già stata ceduta a Warner, Nolan Bushnell e la vecchia dirigenza erano ancora al timone.
Per loro, che avevano una mente più tecnica, era imperativo guardare al futuro e stupire il mondo con prodotti che includessero soluzioni innovative. Vennero così gettate le basi per la nuova console, talmente potente da lasciare letteralmente al palo qualsiasi altro prodotto esistente all'epoca.
Un piccolo capolavoro di ingegneria insomma, tanto che avrebbe reso Atari indiscussa leader nel settore del divertimento elettronico domestico per molti anni a venire.
Ma Warner aveva altri progetti che potremmo riassumere con la seguente frase: guadagnare “carriolate” di soldi. Per fare questo cominciò ad inserire nella dirigenza i propri uomini che entrarono presto in conflitto con la vecchia guardia. Bushnell, non avendo più il potere sufficiente per opporsi a scelte strategiche che riteneva sbagliate, se ne andò cedendo il posto di amministratore delegato a Ray Kassar, l'uomo Warner per eccellenza!
Il buon Kassar interruppe subito lo studio per la nuova console ritenendo che la sostituzione dell'Atari VCS fosse prematura. Per quanto riguardava invece il lavoro fatto sul successore del VCS, dirottò quanto progettato sui personal computer, che riteneva essere il mercato del futuro.

A onor del vero bisogna ammettere che queste due scelte si rivelarono sensate, dato che nel 1979 il VCS fece,

RAY KASSAR

Citato in questo articolo e considerato dai fan di Atari alla stregua di un asino con la cravatta, chi era davvero questo fantomatico Ray Kassar, l’uomo Warner che distrusse Atari?
Cresciuto professionalmente nel settore tessile, fino a diventare vicepresidente delle Burlington Industries dopo trent’anni di onorata carriera, venne scelto da Warner Communication inizialmente come consulente esterno per ottimizzare le risorse aziendali. In pratica, il suo compito era quello di spiare quei fricchettoni drogati che bighellonavano dentro gli uffici di Atari (un luogo comune che all’epoca circolava nell’ambiente) e spifferare tutto ciò che secondo lui impediva ad Atari di fatturare milioni di dollari.
Evidentemente le spiate piacquero e per dimostrare tale apprezzamento Kassar venne nominato presidente della divisione consumer di Atari Inc. nel 1978. Questo ruolo lo portò a scontrarsi spesso nei mesi successivi con l’amministratore delegato e fondatore dell’azienda, Nolan Bushnell. Tutta la politica di Kassar era incentrata infatti sul marketing e sulle vendite, mentre Bushnell era da sempre orientato al proporre nuovi prodotti ed investire nel settore della ricerca.
Come intuirete facilmente Warner appoggiava sempre Kassar, atteggiamento che frustrò Bushnell fino al Natale del ‘78, quando si giocò la partita finale... una partita paradossale. Bushnell infatti aveva predetto un Natale pessimo in fatto di vendite, mentre Kassar, che aveva investito milioni di dollari nel settore pubblicitario (ingaggiando anche molte star dell’epoca per gli spot del VCS) prometteva a Warner risultati incredibili. Si era arrivati all’assurdo di un amministratore delegato che sperava in un fallimento commerciale della propria console per dimostrare le sue ragioni.
Le vendite però furono molto positive, rafforzando la posizione di Kassar che venne quindi promosso amministratore delegato di Atari, ruolo che avrebbe mantenuto per cinque anni, portando il marchio alle stelle per poi farlo precipitare alle stalle. Molti dei problemi riscontrati da Bushnell - che a quel punto abbandonò l’azienda da lui fondata - erano corretti, ma avrebbero impattato Atari solo molto tempo dopo.
Tra le scemenze promosse dallo “stile Kassar”, oltre alle discutibile scelte citate in questo articolo, ricordiamo il pessimo clima che andò a creare nell’azienda, culminato con il mancato riconoscimento delle royalties ai suoi programmatori di punta, che Ray arrivò a liquidare paragonandoli agli addetti che assemblavano le cartucce nelle catene di produzione, cosa che ci fa intuire quanto avesse capito del mercato in cui operava. A suo demerito va anche ricordata la scelta di togliere tutte le esclusive che vincolavano i maggiori produttori di chip dell’epoca a vendere i loro prodotti migliori solo ad Atari. Bushnell aveva adottato questa strategia per garantirsi la più ampia scelta di hardware nel momento in cui avesse voluto assemblare una nuova console, ma non solo. Questa, a prima vista, dispendiosa politica, in realtà impediva alla concorrenza di utilizzare i chip più potenti sul mercato per le proprie macchine, rendendo di fatto impossibile proporre una console che potesse davvero competere con Atari. Ovviamente Kassar, che vedeva in tutto ciò solo un’inutile voce di costo, tagliò la maggior parte di questi contratti all’inizio del 1979, lasciando libera la concorrenza di poter finalmente progettare e realizzare i propri prodotti che, proprio da quell’anno, non tardarono ad arrivare nei negozi.
Un vero genio.

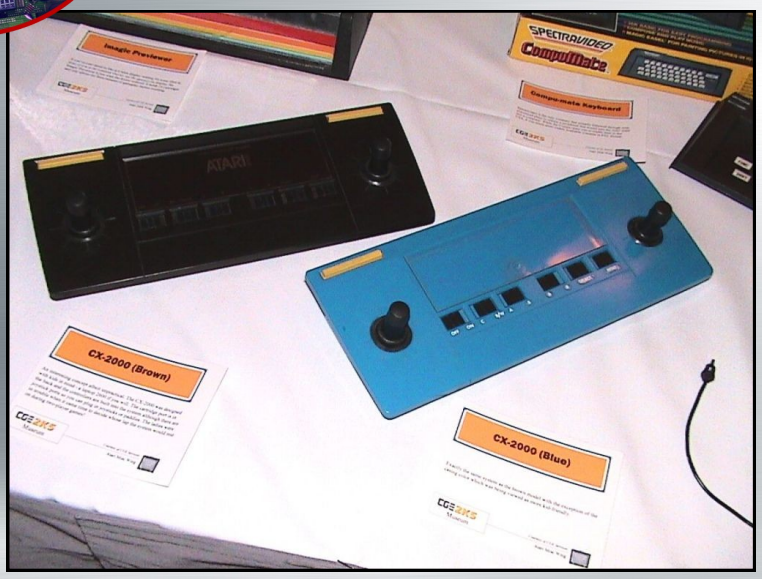
All'epoca uscirono articoli e informazioni varie per il lancio dell'Atari 2700 con i suoi rivoluzionari controller senza fili. Peccato che poi non arrivò mai sugli scaffali.

La terribile Atari 2700... talmente avanti da essere capace di aprire la porta del garage dei vicini e accendere la radio in cucina mentre vi facevate una bella partita ad Asteroids!

come si suole dire, "il botto" e dalla ridistribuzione delle risorse voluta dal neo amministratore delegato nacque la linea di computer Atari 400/800 che riuscì a ritagliarsi la sua fetta di mercato.

Il problema però fu che si andò esattamente all'opposto della situazione di partenza: con il VCS che macinava risultati incredibili, nessuno sentì l'esigenza di accelerare i tempi (ed investire seriamente) sul suo sostituto. Gli ingegneri furono invece messi a lavorare su discutibili modifiche alla vecchia console, come l'agghiacciante restyling chiamato Atari 2700: bruttissimo da vedere e dotato di un controller wireless con antenna in stile "radiolina FM". Tale mostruosità non uscì mai dallo stadio di prototipo, anche perché nei test si notò che i controller interferivano (e subivano interferenze) praticamente da qualsiasi apparecchio elettronico domestico. Da notare che tra le caratteristiche della 2700 c'era anche quella di poter contenere i due controller, particolarità che vedremo tornare nella futura console 5200. Altro ingiustificabile spreco di risorse fu l'Atari 2000, una soluzione economica del VCS 2600 pensata per il pubblico più giovane (molto più giovane): il corpo della console includeva due controller integrati e, nelle intenzioni di Atari, sarebbe dovuta uscire nel 1982 per

In questa foto si vede bene come i controller venivano riposti nel vano console. Notate anche le due normali porte joystick a lato per collegare i tradizionali comandi a filo.



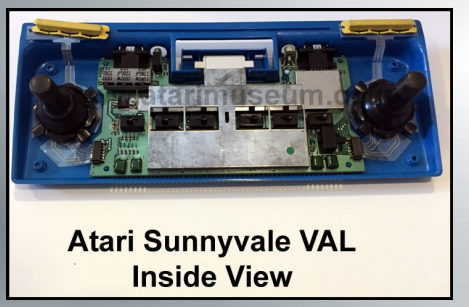
L'Atari 2000 nelle sue due forme di prototipo, la prima è marrone-nera, la seconda, creata successivamente, invece, è blu… forse per aumentare l'aspetto giocattoloso di questa versione.

stregare i bambini di tutto il mondo. Anche questa volta i prototipi prodotti rimasero tali e gli scaffali non videro mai la vendita del prodotto finito. I motivi del mancato rilascio sembra dipesero principalmente dalla scarsa qualità dei controller stessi, soggetti a facili rotture... difetto non da poco per un pubblico di bambinetti moccolosi notoriamente poco attenti alla conservazione dei propri giocattoli e per una macchina che quei controller ce li aveva saldati nella console!
Pare siano stati rinvenuti recentemente anche progetti Del CX-2000 che eliminavano tali controller integrati, ma di questa particolare versione non si arrivò nemmeno al prototipo fisico.
A cavallo tra il 1980 e il 1981, intanto, era stato dato il via

In effetti una volta inserita la cartuccia questa soluzione dava davvero l'idea di essere molto "cheap", oltre che brutta da vedere.

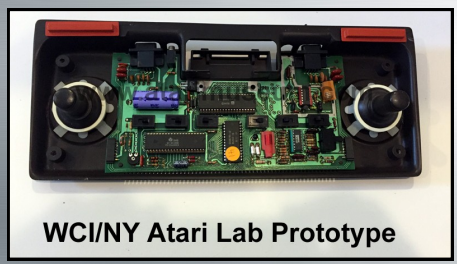
CX-2000's - Back & Bottom views.
WCI/NY Atari Lab version on top
Sunnyvale Atari version on bottom

In questa interessante immagine pubblicata da Atarimuseum.com possiamo vedere il fondo e, soprattutto, il retro della console, sul quale si notano due porte joystick tradizionali e la semplicissima soluzione di incastro della cartuccia, che non prevedeva nemmeno un vano che la ricoprisse.



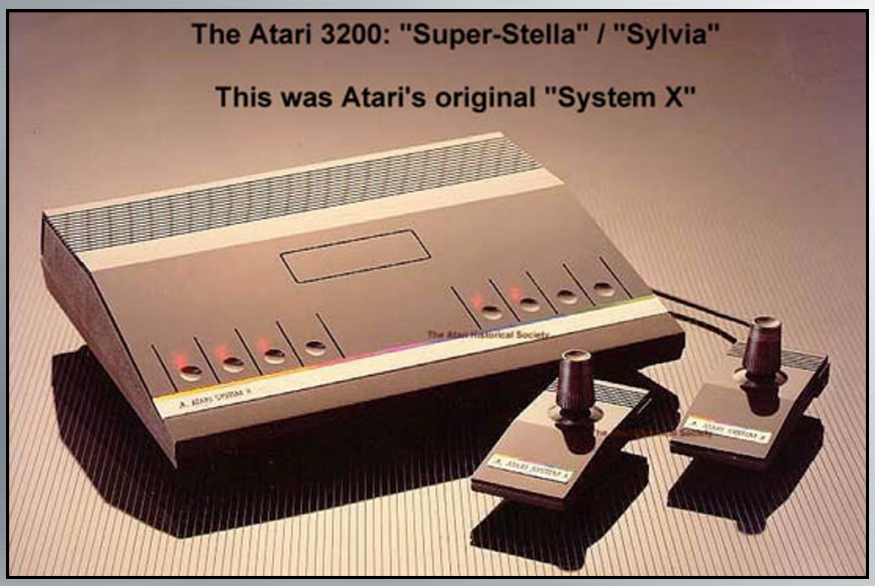
Atari Sunnyvale VAL
Inside View

Sempre Atarimuseum.com ci permette di sbirciare all'interno della versione "Blu", detta VAL e realizzata a Sunnyvale e, come si può notare, è completa in tutte le sue parti...



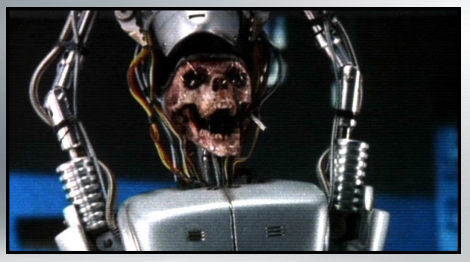
WCI/NY Atari Lab Prototype

…a differenza della versione WCI/NY (quella scura) che non aveva installato il connettore delle cartucce e la circuiteria per i joystick integrati: in sostanza era un prototipo non funzionate per studiare forma ed ergonomia



Questa è l'unica immagine del prototipo 3200 (o Super Stella.. o Sylvia... o System X... o come accidenti volete chiamarlo).
Non sembra ne esistano copie fisiche disponibili, il che fa supporre due cose:
- questa era una semplice scatola vuota che serviva solo da "prova" per una delle possibili estetiche che avrebbe potuto avere.
Oppure…
- Le poche unità prodotte vennero sfasciate a martellate dai programmatori chiamati a testarle dopo che questi avevano constatato che era più facile tirare fuori un videogioco da una macchina da scrivere piuttosto che da questa console.

Il prototipo 3200 venne realizzato anche a nome Sears, catena che già vendeva con il proprio marchio altri prodotti Atari.



Ecco la fine di un altro prototipo Atari.. Ah no... scusate, mi sono confuso.

al progetto che avrebbe dovuto sostituire il VCS, tale console ebbe vari nomi di sviluppo: "3200", "Super Stella", "Project Sylvia" e "System X". Nelle intenzioni dei suoi ideatori sarebbe dovuto essere un vero balzo in avanti a livello di prestazioni: pur mantenendo infatti la retrocompatibilità con il 2600, il nuovo hardware avrebbe potuto contare su un processore centrale a 10 bit, nuovi co-processori dedicati al video e all'audio (pare anche con sintetizzatore vocale incluso) e molta più memoria interna: da schemi tecnici recuperati pare sarebbero stati 2k contro i 128 byte del 2600.
Il progetto era arrivato ad avere dei prototipi funzionanti e, per quanto sul lato hardware ci fosse ancora del lavoro da fare, furono chiamati dei programmatori esperti di VCS per creare un paio di giochi sulla nuova piattaforma, giusto per saggiarne le potenzialità. Ora si entra nel campo delle fonti non verificate, ma pare che il responso al termine del periodo di test fu lapidario: la nuova console era troppo difficile da programmare, quasi impossibile. E a dirlo era gente che aveva lavorato sul VCS, che non era nota per la sua particolare "facilità" di utilizzo!
Atari, sapendo che per poter avere il 3200 nei negozi sarebbe stato necessario ancora un lungo periodo di revisione della parte hardware e consapevole del rischio il di trovarsi tra le mani una piattaforma non amata dai programmatori, tagliò di netto lo sviluppo di "Sylvia" e cancellò anche questo progetto.
Non so voi, ma quando penso a questa sequela di prototipi fallimentari mi viene in mente la scena di Robocop 2 in cui tutti i nuovi androidi della OCP falliscono miseramente senza nemmeno uscire dal laboratorio in cui venivano assemblati.
Ora il problema per Atari era reale: alle soglie del 1982 non esisteva alcun progetto valido per sostituire l'oramai anziano VCS, mentre la concorrenza stava mettendo sul mercato macchine sempre più performanti.
Già Mattel con il suo Intellivision (uscito nel 1979) era superiore alla console Atari in termini di potenza e si stava imponendo all'attenzione del pubblico. Ciò che però mandò nel panico Atari fu l'annuncio del Colecovision, una macchina che, dai dati trapelati, sembrava arrivare

da un altro pianeta.

Il rischio di perdere importanti fette di mercato era reale e Atari dovette così inventarsi un piano di emergenza. E indovinate un po'... non trovò nulla di meglio che riesumare il progetto risalente al 1978 pensato da Bushnell e da quei dirigenti agevolati ad uscire dell'azienda con poderosi calci nel deretano.

La validità di tale console (e dell'abilità della vecchia guardia dell'era pre-Kassar) era dimostrata dal fatto che nonostante di base fosse vecchia di quattro anni, era comunque superiore a tutto ciò che nel frattempo era stato presentato dalla concorrenza (Coleco inclusa).

Tale fu la fretta di assemblare il tutto che non ebbero nemmeno il tempo di trovare un nuovo nome al progetto, riciclando quel "System X" appartenuto anche allo sfortunato 3200.

Tecnicamente era in sostanza l'hardware di un computer Atari 800 messo all'interno di un nuovo chassis senza tastiera e dotato di un sistema di avvio semplificato.

La nuova console venne quindi presentata in estate al CES 1982 con il nome di "Atari Video System X", ma non venne indicata come l'erede del VCS, bensì come un sistema superiore che avrebbe garantito una miglior riproduzione dei giochi arcade dell'epoca.

Contestualmente vennero annunciati dieci titoli subito disponibili e ulteriori quattro cartucce già programmate per uscire successivamente. Inoltre furono promesse tre periferiche compatibili che sarebbero state rilasciate nel 1983: un comando trackball, un sintetizzatore vocale e l'adattatore per utilizzare le cartucce VCS 2600 sul 5200.

Il prezzo di lancio fu fissato a 299$, davvero elevato se si pensa che la concorrente Colecovision veniva invece venduta a 175$.

Atari però riteneva congrua l'offerta, forte della sua posizione ancora dominante nel mercato e di alcune soluzioni tecniche davvero uniche offerte dalla loro nuova console di punta.

Dopo il CES però non vi furono più annunci o anteprime e la data di lancio del "System X" divenne un mistero.

Tale fu il "rumoroso silenzio" di Atari che iniziarono a circolare voci di una cancellazione dell'intero progetto quand'ecco che, quasi in sordina, nel mese di ottobre dello stesso anno la console Atari 5200 comparve sugli scaffali dei negozi USA.

Il nome scelto voleva evi-

In questa immagine l'esterno della fiera di quell'anno, che per la cronaca vide la presentazione del Compact Disc musicale, della console Vectrex (un piccolo gioiello di cui parleremo presto) e l'anteprima assoluta del C64, il nuovo computer Commodore che sarebbe stato commercializzato a metà del 1982.

Ed infine, nell'ottobre 1982, ecco la console che tutti aspettavano. Tra un mese scopriremo il seguito della storia!

Pubblicità del passato

Scansione da www.atarimania.com

denziare che il loro nuovo prodotto aveva il "doppio" di potenza del VCS, appena rinominato Atari 2600.
Va segnalato che per un certo periodo la console venne chiamata internamente anche con il nome di "Project PAM" (dove PAM era l'acronimo di Personal Arcade Machine) e tale definizione fu vicinissima dall'essere adottata anche commercialmente.
Atari finalmente lanciava sul mercato interno una nuova console, cosa che non accadeva dal 1977: il 5200 era potente, aveva alle spalle tutte le licenze detenute da Atari, veniva distribuito dall'azienda leader nel settore e vantava soluzioni tecniche avveniristiche.
Cosa mai sarebbe potuto andare storto?

La risposta è… TUTTO!!!

Ora è il momento di scoprire cosa accadde a questa console una volta uscita sul mercato.
Ma prima vediamo da vicino cosa Atari propose al pubblico con questa 5200 al non modico prezzo di 299$.
Il processore della console era una evoluzione di quello del 2600 ma lavorava ad una frequenza maggiore ed era affiancato da nuovi e potenti chip dedicati al video (ANTIC) e all'audio (POKEY), che come abbiamo visto erano già implementati nei computer Atari. La memoria interna per il sistema poteva contare su 2Kb per il bios e 16 Kb di RAM mentre le cartucce avevano di base 32 Kb (limite in teoria superabile con una tecnica di programmazione detta bank switching, già utilizzata proprio dal 2600). Giusto a titolo di confronto, la precedente console aveva solo 128 bytes di RAM e le cartucce potevano contare su 4k massimi (aumentabili solo grazie al bank switching sopracitato).
Atari si preoccupò molto affinché il messaggio che questa macchina era molto più potente della 2600 arrivasse al suo pubblico, ma non reputò sufficiente raddoppiare il numero di serie sul modello. Essendo in un'epoca in cui parlare di semplici dati tecnici era impossibile a causa di

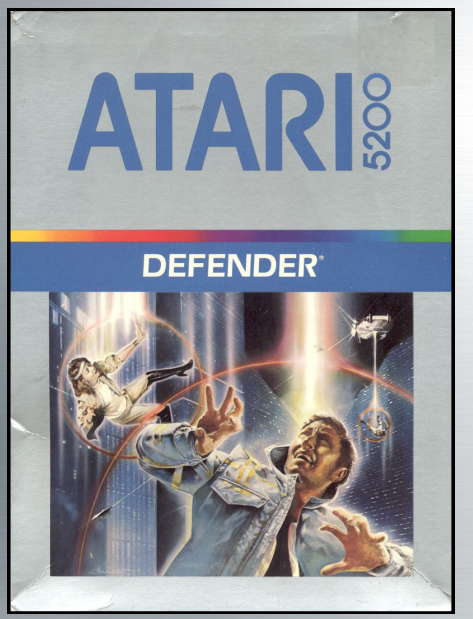
Ecco la 5200 nella sua prima versione (facile riconoscerla con le sue 4 porte controller anteriori)

Il famigerato controller che tanto venne odiato all'epoca da tutti... ma proprio tutti! In alto al centro l'innovativo tasto "pausa", nel mezzo dei tasti "reset" e "select" (qui nascosto dallo stick).

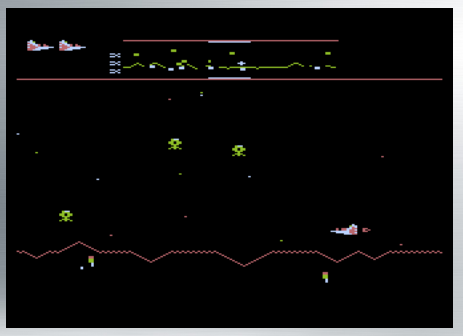
Per permettere di utilizzare i joystick del 2600 vennero realizzati adattatori simili a questo Masterplay. Il problema è che il tastierino doveva comunque essere mantenuto sul nuovo controller, quindi si dovevano attaccare ed utilizzare entrambi!

A proposito di doppi joystick, venne prodotto anche questo "Atari Joystick coupler" che serviva per fissare due controller per quei giochi che richiedevano l'utilizzo di due leve contemporaneamente, come Robotron 2084 e Space Doungeon

Ecco l'enorme cartucciona... qui notate bene che sul retro lo spazio abbondava per mettere i layer dei controller!



Questa immagine ci permette di vedere il packaging delle cartucce dell'Atari 5200 (molto simile a quello contemporaneo del 2600). Da notare che Atari, forse per evitare confusione o, forse, solo per il semplice fatto di poterselo permettere, ridisegnò le illustrazioni dei giochi usciti anche sulla console minore, come nel caso di Defender che vedete qui sopra. Unica costante: l'ottima qualità dell'opera.



Il prototipo 3200 venne realizzato anche a nome Sears, catena che già vendeva con il proprio marchio altri prodotti Atari.

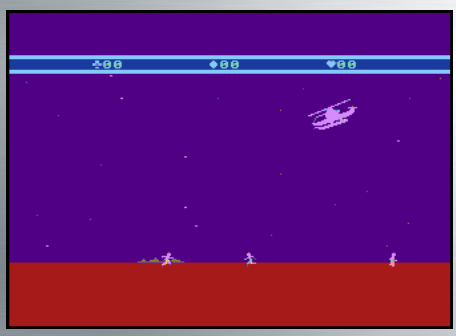
La "switchbox" originale! Sulla carta un bel ritrovato tecnologico, ma in pratica un altro punto debole all'esordio della console.

una "ignoranza" (qui in senso buono) dell'utente finale, Atari decise di voler mostrare questa maggiore potenza in ogni scelta "stilistica" della console raddoppiando tutto il raddoppiabile: doppie dimensioni della scocca (talmente grande da poter contenere i due joystick di serie venduti insieme ad essa), doppie dimensioni delle cartucce e doppio numero di porte joystick! Sì, forse per la prima volta nella storia una console nasceva con la caratteristica nativa per poter far giocare 4 persone contemporaneamente.
E proprio sui controller Atari volle strafare! Se i vecchi controller del 2600 avevano 8 direzioni e quelli di Intellivision 16, i nuovi controller Atari inclusi nel 5200 erano totalmente analogici e consentivano un numero di posizioni... infinito! Venne inoltre integrato un tastierino numerico simile a quello Intellivision per permettere una maggiore profondità nei gameplay e, dulcis in fundo, venne aggiunto anche il tasto di pausa che fino ad allora (se presente) si trovava sempre sul corpo della console, non il massimo della comodità per essere raggiunto. Ora finalmente si poteva "congelare" il gioco senza doversi alzare dal divano!
Altra avveniristica soluzione di design e tecnologia fu la "switchbox", una scatola esterna che permetteva di far passare il segnale video e l'alimentazione in un solo cavo, semplificando quindi i collegamenti del 5200 e permettendo, inoltre, la sintonizzazione automatica sul canale di gioco all'accensione della console.

Sulla carta era la macchina dei sogni, ma in realtà l'ignoranza (qui in senso assolutamente negativo) sembrò colpire tutti i dipartimenti di Atari, nessuno escluso, e ne minò pesantemente il risultato finale.
Partiamo dalla sua praticità e comodità. Va bene progettarla un po' più grande per dare l'idea di potenza... ma qui si esagerò! Le dimensioni, infatti, erano davvero as-

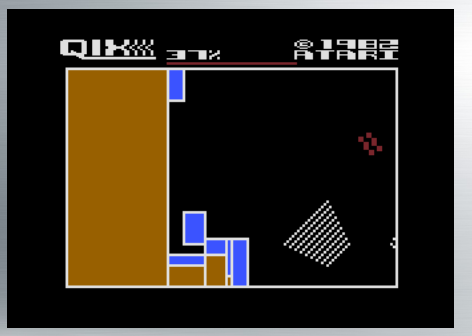
Dite che X-Box sia il TOP di dimensioni nella storia dei VG??? Zitti e inchinatevi di fronte al la vera regina dell'ingombro inutile!

surde per una macchina da gioco, basti pensare che era più grande della prima X-Box, proprio quella che nel nuovo millennio venne criticata perché inutilmente ingombrante. Figurarsi se nel 1982 si aveva in salotto uno spazio per mettere questo aggeggio vicino al televisore.
Anche la scelta delle cartucce fuori standard risultò assurda, oltre ad essere inutilmente grandi, compromisero in partenza la compatibilità dei giochi per VCS. L'idea infatti che i due sistemi fossero alternativi e che il 5200 non avrebbe sostituito la console precedente, fece pensare ad Atari che la retro compatibilità non dovesse essere implementata nativamente, creando l'assurda situazione in cui la concorrenza contro cui il 5200 avrebbe dovuto combattere, Intellivision e Coleco, poteva far girare i giochi del VCS con i rispettivi adattatori già in commercio, mentre la nuova console Atari no!
Secondo voi chi voleva comprarsi una nuova macchina da gioco, avrebbe rinunciato in partenza alla possibilità di poter giocare con il vasto parco titoli del 2600?
Forse sì... ma a determinate condizioni che, come vedremo più avanti, non si realizzarono.
Parliamo ora ai famigerati controller, così fighi sulla carta, così orrendi nella pratica.
La pura e semplice verità è che i nuovi joystick Atari erano tanto inutilizzabili quanto inaffidabili.
Il primo difetto nasceva proprio dalle leve analogiche: non essendo autocentranti risultavano scomode e poco precise. Il secondo problema nacque dai materiali interni con cui vennero assemblati, talmente scadenti, da renderli inaffidabili e soggetti a frequenti guasti. Pare che nei 18 mesi di vita della console furono modificati 9 volte (!!!) per risolvere i difetti congeniti di realizzazione.
Si dice (ma è quasi una leggenda metropolitana) che la persona che li progettò non avesse mai giocato un minuto ad un videogioco... e visto il risultato finale, in fondo questa storia potrebbe anche essere vera.
Altra leggenda, ma molto più verosimile, vuole che la



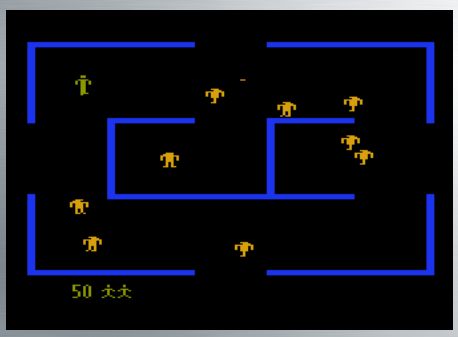
Choplifter era un gioco molto in voga all'epoca e convertito su numerose piattaforme ma non sul 2600. Se il 5200 avesse potuto contare su un maggior numero di titoli con questa peculiarità sarebbe stato più facile spiccare nel confronto con il suo fratellino.

Galaxian era un altro classico di quegli anni, peccato solo che in sala fosse uscito nel 1979 e che anche la versione per 2600 fosse riuscita particolarmente bene. Da solo non giustificava di certo la spesa per questa nuova console



Qix non era certo il titolo migliore per esaltare le capacità grafiche della console 5200, ma almeno non era disponibile, similmente a Choplifter, per la 2600.

Bello fare pubblicità ad un gioco che non uscirà mai perché i tuoi controller fanno schifo!



Berzerk, grazie agli avanzati chip sonori contenuti nella console, regalava ai possessori di 5200 anche le famose frasi digitalizzate dei robot, questo sì un dettaglio che poteva sorprendere i possessori della macchina e renderli orgogliosi delle capacità della loro nuova console!

versione di Asteroids, già pronta per essere commercializzata nella sua incarnazione per 5200 (forse addirittura come gioco in bundle con la console) venne annullata quando ci si rese conto che i nuovi controller la rendevano ingiocabile!!! Sì, avete letto bene: buttarono via un gioco finito (e di grande richiamo) per la totale inadeguatezza delle periferiche di controllo

Voi penserete che in fondo sarebbe bastato collegare i vecchi controller standard della Atari per risolvere il problema... e invece no! perché i classici joystick del VCS non erano compatibili con la nuova console.

E proprio riferendoci a quanto detto per il mai uscito Asteroids, notiamo un'altro grosso problema dei controller, questa volta concettuale: anche se avessero funzionato perfettamente, infatti, sarebbero riusltati inadatti per i giochi arcade classici con i quali Atari aveva riempito il listino giochi del 5200, semplicemente perché quei titoli erano stati pensati per essere utilizzati con tradizionali stick digitali a otto direzioni.

Pac Man, giusto per citare un peso massimo dell'epoca, richiedeva solo quattro input di comando, ma i repentini cambi di direzione dovevano essere gestiti con estrema velocità: le milioni di posizioni dello stick analogico del 5200 erano in questo caso non solo inutili, ma dannose per la reattività richiesta dal gioco.

Già che ci siamo parliamo pure delle quattro porte joystick che restarono pressoché inutilizzate, non avendo un solo gioco che le potesse sfruttare tutte assieme.

E visto che tutto ciò che poteva andare male, andò male, ovviamente anche la "switchbox" si rivelò problematica, risultando instabile e, per di più, incompatibile con molti televisori dell'epoca.

E fin qui abbiamo affrontato i problemi tecnici... ma anche le strategie di marketing che i geni di Atari escogitarono furono terribili.

Tanto per cominciare a livello pubblicitario si continuò a spingere anche il 2600 (sempre per la convinzione che i due sistemi dovessero coesistere) creando un'inutile concorrenza interna.

Ma a questo punto potreste giustamente chiedervi perché mai i consumatori avrebbero dovuto trovare più appetibile una console del 1977, se confrontata con una nuova, fiammante macchina tecnologicamente all'avanguardia. Non bastava di certo il discorso del prezzo a giustificare del tutto questa situazione.

Beh, se andaste a vedere i titoli in catalogo al lancio del 5200 vi rendereste conto che per la maggior parte di essi erano arcade vecchi e già pubblicati su VCS.

Perché mai avreste dovuto desiderare di rigiocare a Space Invaders, Defender o Centipede? Certo la grafica era uguale o addirittura superiore agli originali da bar, ma chi avrebbe davvero voluto spendere 300 dollari per continuare a fare le stesse cose di prima?

Il concetto che oggi conosciamo con il nome di "killer application" era evidentemente ignorato da Atari, ma non dalla concorrenza: ad esempio Colecovision mostrò la sua forza con conversioni perfette di Donkey Kong (incluso nella confezione) e Zaxxon, che erano titoli relativamente recenti e graficamente appaganti.

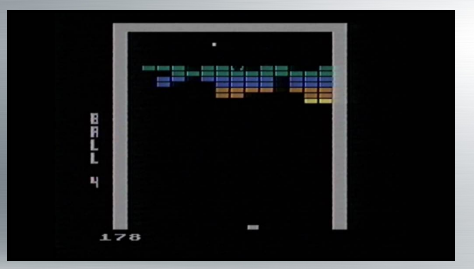
E cosa fece Atari? Nello sforzo di dimostrare che era davvero in grado di sbagliare qualsiasi cosa durante il lancio del 5200, incluse nella confezione... Super Breakout!!! Sì, avete letto bene: SUPER BREAKOUT!

Per quanto la conversione di Space Invaders per VCS fosse ottima, quella per 5200 si rivelò molto migliore.

Era senza dubbio il titolo perfetto per rendere indigesto l'acquisto di questo costoso giocattolo tecnologico (e prendere allo stesso tempo per il culo i clienti che avevano deciso di scommettere sul 5200 spendendo quei 300 $)!

In effetti la mancanza di un gioco di punta fu un punto focale del problema, al netto dei controller orrendi (che certo non aiutarono a creare una buona reputazione della console) e delle altre magagne tecniche.

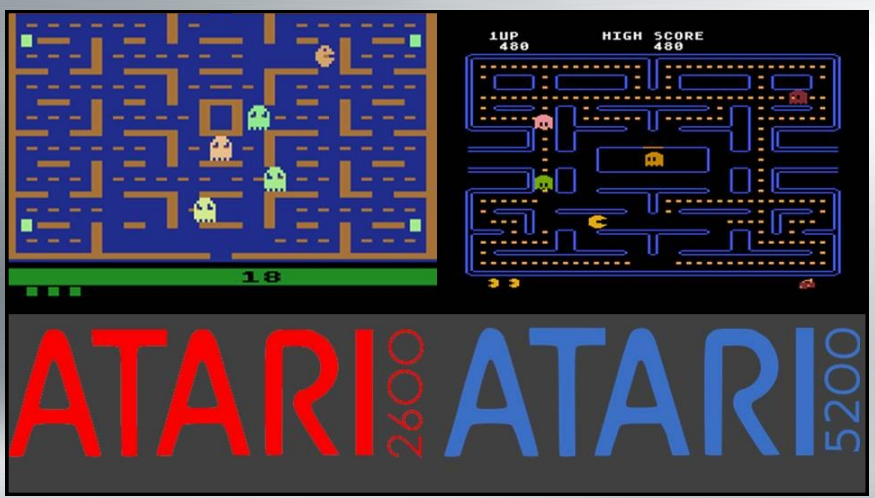
Anche se spesso si indica nella mancata retro compatibilità con il 2600 il difetto principale che affossò la nuova macchina Atari, ciò che tenne lontano il pubblico fu soprattutto la mancanza iniziale di conversioni di titoli da bar "nuovi" e, parallelamente, la latitanza di titoli ad hoc che sfruttassero, ad esempio, le quattro porte joystick e gli stick analogici.



Quale miglior gioco per dimostrare la superpotenza di Atari 5200? Forse sarebbe stato più efficace Pong...

Il risultato fu che Atari perse enormi fette di mercato perché il pubblico, per assurdo, vide quasi più nel Colecovision l'evoluzione del 2600 (sia per un discorso di compatibilità con i vecchi titoli VCS tramite apposito adattatore, sia per le capacità grafiche che permettevano la riproduzione di giochi arcade recenti e molto simili agli originali).

L'anno successivo al lancio l'azienda si rese conto che le cose non andavano affatto bene e, improvvisamente, rinsavì. Cercò di rimediare velocemente ai problemi più immediati lanciando una nuova versione della conso-



Questo gioco sicuramente mostrava le capacità della nuova console... anche se il gioco per 2600 era in effetti facile da battere!

Pole position sarebbe potuto essere un altro bel titolo da inserire nella confezione della 5200 perché graficamente era vicinissimo al coin-op.. peccato non fosse pronto quando la nuova console Atari venne lanciata.

Zaxxon per 5200 era una bella conversione, ma uscì con due anni di ritardo rispetto a quella ColecoVision.

le semplificata per ridurne i costi. Vennero così tagliate le porte per i controller che da quattro scesero a due, venne eliminata l'inaffidabile switchbox in favore di collegamenti standard, vennero lanciati giochi esclusivi pensati per il 5200 (non moltissimi, ma sempre meglio del nulla assoluto) e con la console si decise di includere il gioco Pac Man al posto di Super Breakout. Ok, anche questo non era recentissimo, ma almeno era un'esclusiva Atari e risultava decisamente di un altro livello rispetto alla terribile versione uscita sul 2600.

Per il 5200 fu rilasciato anche un controller arcade chiamato "Trak-ball" che risultò essere uno degli hardware migliori e più precisi che fossero stati mai prodotti, il cui unico difetto era il prezzo, per nulla economico (ben 75 $).

Venne infine lanciato anche l'adattatore per poter giocare ai titoli 2600 su 5200: questo "add on" molto richiesto dai fan era però incompatibile con la prima versione della console Atari che, per poterlo utilizzare, richiedeva una modifica hardware.

Per contro ci fu invece un problema per due titoli già rilasciati per il 5200 (Pitfall! e Mountain King) che si rivelarono incompatibili con la nuova revisione della console a causa di un diversa configurazione dei pin di connessione.

Questi primi accorgimenti sembrarono comunque raddrizzare leggermente la situazione, che si sarebbe dovuta poi sistemare definitivamente con il secondo step del piano di recupero e salvataggio del SuperSystem (nome aggiunto in un secondo momento al 5200 per sottolinearne il suo essere di fascia TOP rispetto al VCS). Erano infatti già operativi i prototipi del 5100 (o 5200 Jr), una nuova versione della console molto più compatta ed economica che risolveva in maniera definitiva il pro-

Anche JOUST era un classico che sulla nuova console risultava molto più gradevole visivamente (la versione 2600 era essenziale, ma giocabile)

Una rara immagine del prototipo 5100, a sinistra, con l'originale 5200, a destra. Molto spazio venne risparmiato eliminando i vani per riporre i controller (cosa che qui si vede chiaramente)

blema di ingombro della macchina. Erano inoltre già stati testati i nuovi joystick che avrebbero dovuto accompagnare questa revisione: esteticamente simili ai precedenti, ma con leve autocentranti, precisi e fatti con materiali resistenti.
Contemporaneamente a questo era stato pianificato lo sbarco della console in Europa, un territorio amico dove Atari era certa di arrivare senza commettere tutti i gli errori fatti in precedenza.

Ma indovinate un po' dove Atari piazzò questa fase di rilancio: proprio a cavallo tra il 1983 e il 1984, cioè esattamente nel bel mezzo della crisi dei videogame, che arrivò e spazzò via tutti i bei piani di Kassar e soci.
Il 5100 con i suoi rinnovati controller non arrivò mai nei negozi, non ci fu alcun lancio europeo o mondiale della console e le stesse linee di produzione del 5200 furono bloccate a novembre 1983, in attesa di tempi migliori... che non arrivarono mai.
Molti dei titoli in sviluppo furono cancellati, andando a diminuire ulteriormente le già non esaltanti nuove uscite

Il meraviglioso e costoso Trak-ball! Come vedete tra i titoli consigliati ci sono gli scontati Centipede e Missile Command (che usavano questo tipo di controller anche in sala), ma anche il gioco del calcio, segno che poteva funzionare con titoli di tutti i tipi.

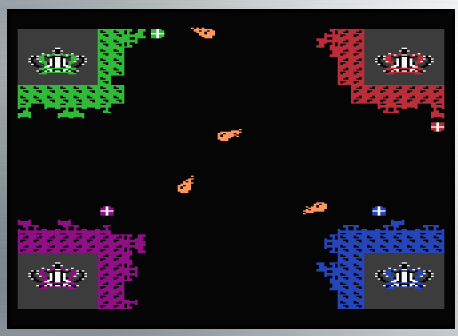
Ecco l'adattatore per utilizzare le cartucce del 2600, tanto richiesto quanto brutto esteticamente (nessuno aveva immaginato che il 5200 avrebbe accolto un'espansione del genere e la sua estetica quindi ne risultò palesemente compromessa)

Notate anche l'avviso che indicava l'incompatibilità con alcuni modelli di 5200!

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

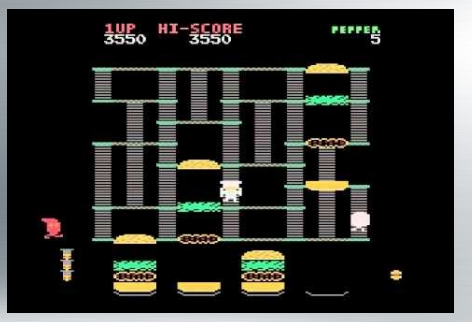
Carlo Santagostino Come hai scritto l'errore più grosso, al di là di tutti i problemi tecnici, fu la mancanza di killer application: se avessero lanciato la console con una serie di titoli all'altezza di Donkey Kong e Zaxxon sicuramente la storia avrebbe avuto un altra piega... così fu un disastro e CIAONE all'Atari...

Giulio Cesare Dal dettagliato resoconto (semplicemente magnifico) emerge tutta l'incompetenza ed approssimazione della Atari post Bushnell. Ma poi con quei terribili controller come puoi abbinare alla console proprio Super Breakout, probabilmente uno dei titoli più esigenti riguardo precisione massima e risposta nei comandi (infatti la versione 2600 richiedeva i paddle)? Mi dispiace scriverlo, ma il flop è stato ampiamente meritato...

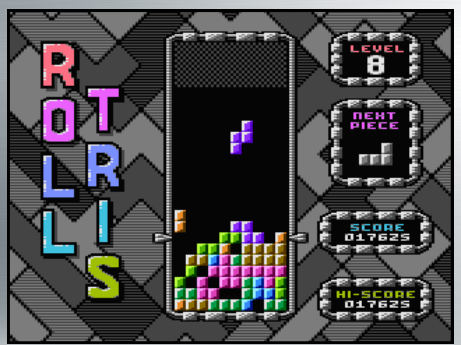


Molti titoli “homebrew” hanno provato a dimostrare la validità della macchina convertendo nuovi titoli, come questo Castel Crisis che è un chiaro omaggio al classico Walrlord per VCS… molto appropriato per il 5200 vista la sua caratteristica di essere per quattro giocatori!

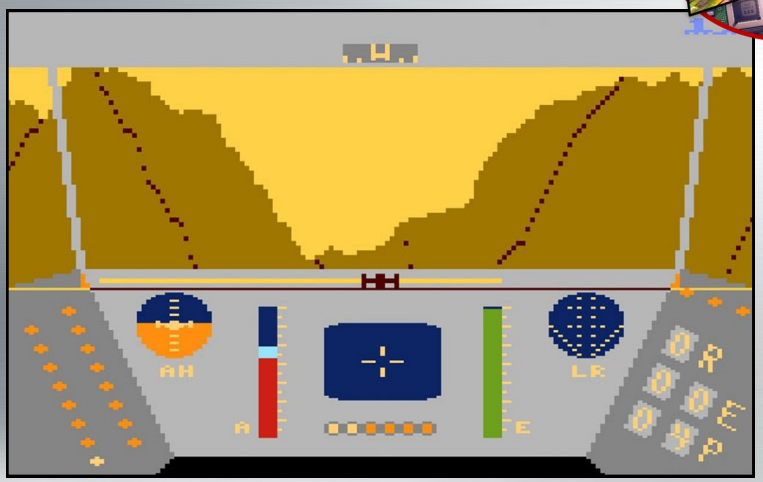
In altri casi i titoli programmati dagli appassionati hanno cercato di convertire classici arcade dell’epoca, come questo Tempest per SuperSystem...



… o questo Beef Drop, che non nasconde affatto la sua volontà di portare Burgher Time anche sul 5200.



E poteva mancare nel mondo homebrew anche il più classico dei classici: Tetris? Ovviamente no… anche se è stato pubblicato con il nome di Rolltris



Uscito nel 1986, due anni dopo la morte della console, sviluppato da Lucasfilm Games e distribuito da Activision, "Rescue on Fractalus!" è ad oggi considerato uno dei migliori titoli prodotti per la 5200 (se non IL migliore).

per la piattaforma.
Nel maggio 1984, durante la presentazione della nuova console Atari, chiamata 7800, arrivò l'inevitabile notizia: la piattaforma 5200 era stata ufficialmente ritirata dal mercato, con all'attivo solo 69 titoli rilasciati (di cui gli ultimi 3 uscirono nel 1986) e una base di macchine installate di circa un milione di unità. Il VCS/2600, che invece ne contava venti volte tante, riuscì invece a sopravvivere e ad uscire vivo da quel tracollo economico, seppellendo il fratello maggiore che avrebbe dovuto ereditare il suo trono .
A chiusura di questa lunga storia, fa sorridere pensare che il lascito più tangibile del 5200 sia stata la sua estetica: quella banda argentea su una scocca nera fu infatti alla base del restyling della 2600 (chiamata "2600 Jr.") e della successiva 7800.
Dispiace invece che tutti gli errori di Atari e la concomitante crisi del settore non permisero al 5200 SuperSystem di esprimere al massimo il suo potenziale. Le basi per una console di successo, da un punto tecnico, c'erano tutte, come dimostrarono alcune conversioni arcade di ottima qualità e i pochi giochi esclusivi usciti per il sistema.
Come spesso accade in questi casi, la sfortunata storia di questa console la ha resa "famosa" per tutta una schiera di appassionati che ancora oggi programmano titoli homebrew per la 5200 e la considerano un oggetto da collezione.
Anche se tardivamente qualcuno, alla fine, è riuscito ad apprezzare questa sfortunatissima macchina. ■

INTELLIVISION

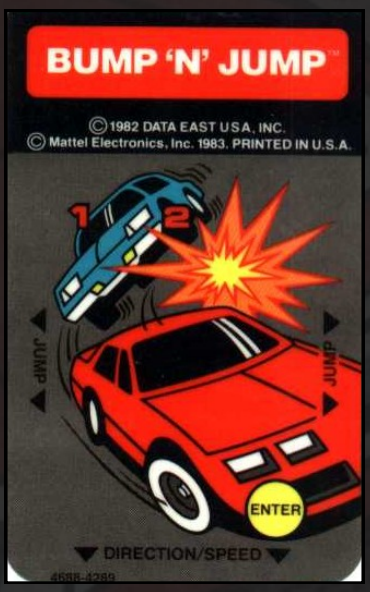
BUMP 'N' JUMP

Bump 'N' Jump era un gioco di corse con scorrimento verticale arrivato in sala giochi nel 1982 per opera di Data East. Il titolo si rivelò subito molto gradito agli appassionati per il suo gameplay nel quale, per una volta, non si era costretti ad evitare le auto, ma anzi si dovevano speronare per buttarle fuori strada.
Non solo.
Era infatti possibile effettuare degli enormi balzi con il veicolo (sempre se si era raggiunta una velocità sufficiente), utili ad evitare interruzioni stradali o situazioni particolarmente affollate. Inoltre, atterrando sulle auto avversarie, era possibile distruggerle senza subire il minimo danno.
Queste dinamiche di gioco rendevano davvero soddisfacente la partita giocata ed erano capaci di calamitare l'attenzione del giocatore e di mantenere vivo l'interesse anche per molte partite senza provocare nessuna forma di noia, qualità che non potevano vantare molti titoli all'epoca, anche più famosi e ricordati rispetto a questo.
Inutile sottolineare che, con il progredire dei livelli, la strada si restringeva sempre di più, diventando tortuosa e piena di ostacoli, mentre le altre macchine aumentavano di numero e di aggressività.
Come immagino sappiate più che bene, il titolo venne convertito su tutte le principali console dell'epoca, in pri-

La grafica Intellivision era molto buona, così come lo scrolling, In alto a destra potete vedere la velocità dell'auto.

Ecco qui il nostro veicolo nel pieno del suo balzo

Come dicevo nel post, più si va avanti, più la strada si fa pericolosa.



1983

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Ecco la macchina su VCS che spicca il suo salto.

Potevamo aspettarci di più dal VCS?

mis Intellivision e VCS 2600.
Questi due porting uscirono nel 1983.
La versione per la console Mattel è quella che ricordo più volentieri, forse proprio perché su quella macchina i giochi d'azione pura come questo non erano così diffusi. Intellivision infatti dava il meglio di sé con altri generi, ma in questo caso tirò fuori una gran bella conversione.
Per quanto riguarda la versione per Atari VCS 2600, il gioco c'era... ma la peggior grafica restituiva un coinvolgimento molto inferiore.
L'anno successivo entrò in pista, è il caso di dirlo, anche Colecovision, con la sua conversione fiammante e, ovviamente, molto superiore a quella Mattel. Impossibile non aspettarselo, visto l'hardware più evoluto della macchina Coleco.
Un po' in ritardo, nel 1988, arrivò anche la cartuccia per NES. Ben fatta, ma forse un pochino fuori tempo massimo per sfruttare al meglio il titolo (5 anni in quel periodo erano davvero una vita, ludicamente parlando).

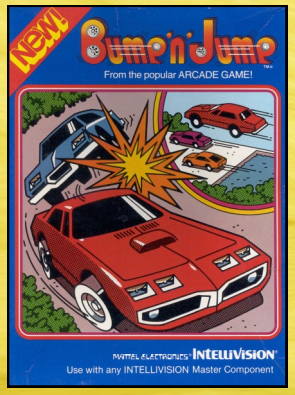
Un bello scatto anche del salto su Coleco.

La grafica è un passo avanti sulla macchina Coleco... inutile negarlo.

1983

COVER ART

1

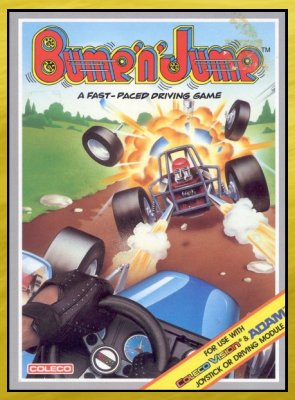


2

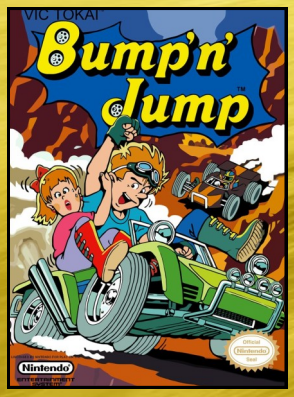
1] La copertina che nel mio immaginario è quella "classica" per questo gioco, cioè la cover per Intellivision, su sfondo blu. Il soggetto è abbastanza prevedibile e cioè macchine che si sbattono fuori strada o saltano sopra le altre. Lo stile è pulito e colorato.

2] Per il porting su Atari 2600 l'illustrazione viene riciclata da Telegames, ma incastonata in una confezione nera. Il risultato è gradevole, peccato che il gioco per la console non lo fosse altrettanto.

3



4



3] La scatola per Colecovision presenta invece un tema decisamente più "violento", con esplosioni e ruote che volano in aria, anche se la raffigurazione delle macchine non è proprio coerente con quanto presente nel gioco, chiudiamo un occhio e ce la facciamo andare bene.

4] Su NES invece Nintendo non si smentisce e ripudia qualsiasi accenno di violenza dalla sua cover. Mette in risalto solo l'aspetto velocistico del gioco e piazza due personaggi fumettosi in primo piano per far dimenticare che nel titolo dovete sterminare gli avversari buttandoli fuori strada. Ah… cara vecchia grande N!

Doverosa foto per l'arcade...

In quanti avrete giocato al cabinato originale che vedete qui sopra?

Su NES, come su tutte le altre versioni, la strada diventava presto un inferno!

A differenza delle altre versioni, su NES dovevate anche raccogliere i fusti con la P sopra per proseguire la gara. L'indicatore del "pieno" era in alto a destra.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Benedetto Pistoia Mamma mia che spettacolo... Lo avevo dimenticato... Quante 100 lire ci ho messo... Facevo 1 km a piedi per raggiungere il bar dove poterci giocare, sperando che fosse libero, ovviamente.... Ricordo i ponti interrotti e le speronate selvagge con le altre macchine.... Bellissimo

Fabio Ferrante Ed I livelli di gioco erano le stagioni, primavera estate autunno e inverno....quante 100 lire...e ricordo una macchina tipo carro armato che era difficilissima da spostare e da mandare fuori strada.

Marco Casadio Provate a ri-giocarlo oggi e vi divertirà ancora!!!

Paolo Novelli Si può dire che Led Storm/Mad Gear della Capcom è stato il seguito spirituale di questo capolavoro della Data East. Chissà, magari dietro al gioco della Capcom c'erano proprio gli ideatori Bump 'n' Jump.

Giuseppe Bianco Il titolo giapponese era Burnin' Rubber ed è questo il titolo con cui lo conosciamo sul Commodore 64, questo gioco era come una ipnosi, anche per via della musica, un sacco di partite.

Qualunque sia la versione che avete posseduto e giocato, ammettetelo... in quegli anni, giocando a Bump 'N' Jump, non pensavate anche voi di pilotare KITT di Supercar (non fosse altro per i super salti)?
E' vero, il colore della macchina era diverso, il gioco non c'entrava nulla. Ma la fantasia di noi bambini ci permetteva davvero di trasformare questi pixel in quello che volevamo. ■

AntaGamers

Un titolo d'azione riuscito e giocabile su Intellivision è una rarità, ancor di più se conversione ufficiale da un arcade di successo (evento non molto frequente su questa console). Già solo per questo Bump 'n Jump è un titolo che ogni amante della console Mattel dovrebbe provare. Alla fine è un gioco ben riuscito che incarna nel migliore dei modi lo spirito del coin-op e che fa dimenticare le limitazioni grafiche in favore di una giocabilità che si attesta su ottimi livelli.
Ovvio che, grazie all'emulazione, potreste recuperare anche le altre versioni casalinghe o addirittura l'originale da sala (magari risparmiatevi quella per VCS), ma a mio parere è proprio sul buon vecchio Inty che il titolo ha rappresentato qualcosa di speciale, proprio in virtù del restante catalogo di giochi che quella console offriva. Riscoprite cari amici... e rivalutate!

Giusto per quei pochi che non lo sapessero, Ghosts'n Goblins era un arcade che vi metteva nei panni di un cavaliere, Sir Arthur, impegnato a salvare la propria bella, come sempre rapita da un infernale demone.
Particolarità del titolo, oltre una certa difficoltà, era anche la possibilità per il nostro Arthur, dopo aver ricevuto il primo colpo dai nemici, di continuare la sua avventura in mutande, privo della sua sfavillante armatura. Solo un secondo colpo gli avrebbe tolto una delle sue preziose vite.
Il gioco richiedeva di superare sette livelli molto diversi tra di loro: che spaziavano dall'iconico cimitero del primo schema al palazzo di ghiaccio del secondo, passando poi per caverne, un ponte di fuoco e il castello di Lucifero, lungo ben 2 schemi per por terminare con la sala del trono (boss fight finale)
Il coin-op di Ghosts'n Goblins venne realizzato e pubblicato da Capcom e incontrò velocemente i favori del pubblico che affollava le sale giochi della metà degli anni ottanta.
Fine del breve cenno storico

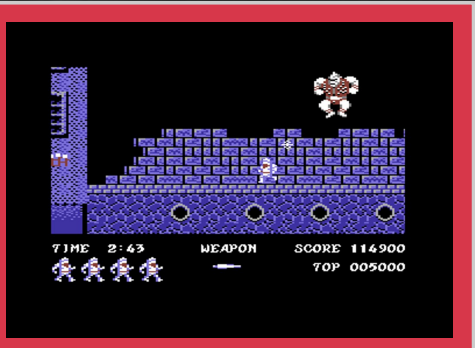
Ora partiamo a parlare delle sue versione casalinghe... ed in particolare di quella per Commodore 64!
In un epoca in cui il punto di riferimento erano proprio le macchine arcade che trovavate nel bar, non era raro utilizzare le conversioni casalinghe di questi giochi per capire quanto "buono" fosse il vostro computer o la vostra console. Nel caso di Ghosts'n Goblins questa situazione fu ancor più sentita dato l'incredibile successo della versione da bar e la sua quasi immediata trasposizione casalinga.

La versione C64 di Butler... all'epoca venne accolta davvero molto bene (era il 1986) . Fosse uscita tre anni dopo forse avrebbe sollevato qualche critica in più

La schermata di caricamento per C64 che, pare, sia stata convertita da quella disegnata dal quindicenne Ste Pickford per Amstrad CPC (e per la qual cosa non venne aggiunto un penny alla sua paga di 50 sterline)

Ed ecco chi ha realizzato la conversione... diciamo che non era un team di lavoro così nutrito!

Lo stesso anno Butler programmò anche l'impossibile conversione di Space Harrier per l'8 bit Commodore.

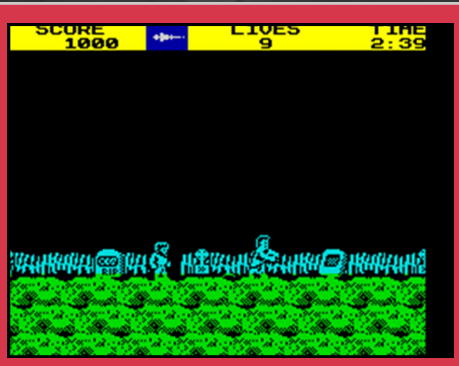


Lo scontro con il boss alla fine del secondo livello.. se non ricordo male.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Il C16 fa "quello che può" per rendere giustizia al gioco... purtroppo può veramente poco con un titolo del genere.

Una foto anche per la versione PC, uscita nel 1987 e ben lontana dalla qualità della versione arcade. La “Master Race” era ancora ben lontana!



In foto il gioco per ZX Spectrum è decisamente poco attraente, ma alla fine dei conti risultava più giocabile della controparte Amstrad...

... e in più, rispetto al CPC, aveva almeno una schermata di fine gioco prima di farvi ricominciare dall'inizio.

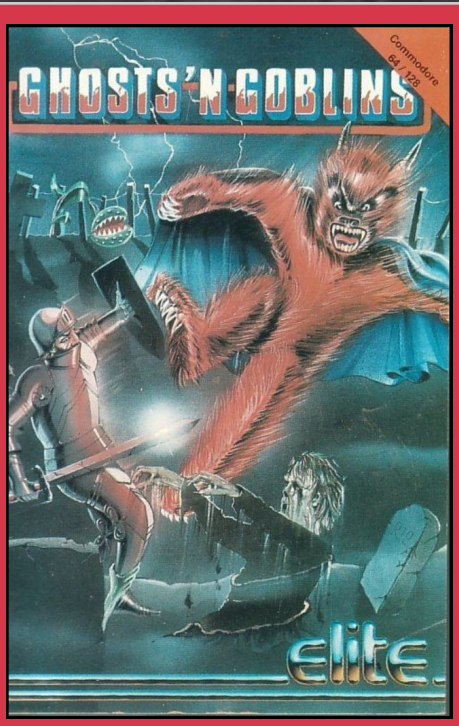
Chi non ricorda il maledetto gargoyle rosso, qui in versione C64?

Questo nemico fu talmente iconico da diventare protagonista di una serie di giochi tutta sua, i cui capitoli sono stati pubblicati su GameBoy, NES e SNES!

A occuparsi del porting su C64 fu chiamato Chris Butler, un programmatore che si sarebbe poi distinto in maniera molto positiva sull'8 bit Commodore con altre conversioni e giochi originali (e che aveva già portato su C64 in maniera molto valida il famoso coin-op "Commando").
L'unico problema fu che Elite, il publisher che si era accaparrato i diritti dell'arcade, impose al programmatore di realizzare il gioco senza alcun multiload... in parole povere tutto il coin-op sarebbe dovuto stare in un unico caricamento all'interno dei 64k.
Ovviamente questo non era minimamente possibile (a meno di sacrificare pesantemente la grafica) e così Chris decise di tagliare una parte del gioco, includendo solo i primi

La versione Amstrad CPC... piuttosto deludente come gameplay e realizzazione.
Se volete avere un idea del perché (e di come si realizzavano le conversioni all'epoca), leggete quanto ha dichiarato il grafico Ste Pickford in questa pagina.

La versione NES è sicuramente una conversione ben fatta e andrebbe recuperata anche solo per capire le potenzialità e le ragioni per cui Famicom/Nes riuscì a far risorgere il mercato delle console casalinghe.



La copertina della scatola originale per C64 (versione dischetto)

quattro livelli dei sette presenti nell'arcade pur di mantenere una certa fedeltà nella conversione del titolo.
Decise inoltre di scambiare l'ordine tra il terzo e quarto livello perché riteneva che la caverna del terzo fosse più "giusta" come ultimo livello della (ahinoi...) accorciata conversione per C64.
Graficamente il titolo risultò comunque simile all'originale, con una giocabilità molto buona unita ad una difficoltà forse ancor più elevata dell'originale, non fosse altro per il fatto che non venne inserita alcuna opzione di "continue" (magari proprio per compensare la riduzione in termini di lunghezza).
Oggi in molti discutono sull'effettiva validità di questa conversione, pur consapevoli (ma magari anche no, a volte) dei salti mortali che Butler dovette fare per infilare comunque tutto il titolo nella memoria del C64 in unico caricamento. Va comunque considerato che i giocatori del 1986 erano più facili da soddisfare e il lavoro su questa conversione appagò quella che era la vera richiesta dei giovani gamer dell'epoca: poter assaporare un gioco il più simile possibile alla versione da bar (anche a costo di sacrificarne delle parti).
Da questo punto di vista le scelte di Chris Bulter si rivelarono azzeccate, anche in confronto ai risultati delle altre versioni 8 bit che riportiamo qui di seguito:
- su Amstrad CPC la conversione venne realizzata da Nigel Alderton e Ste Pickford e poteva contare solo sui primi tre livelli. Motivo? Pare che i pro-

Una doverosa immagine del coin-op. Lacrimucce immediate.

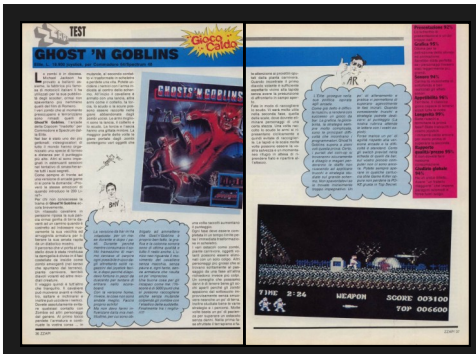
La versione "Arcade" del gioco, programmata da Nostalgia per il nostro C64, poteva contare sull'aggiunta anche della schermata iniziale (che vedete in foto), di quella finale e della mappa del gioco, che erano totalmente assenti nella versione del 1986.

Già qui si nota un team decisamente più nutrito che, grazie alle loro capacità di programmazione, al multiload, a tutta l'esperienza accumulata dalla comunità in trent'anni di programmazione sul C64 e a tutta la tranquillità data dal non avere scadenze, ci hanno regalato una versione quasi perfetta del coin-op!
Gran bel lavoro!

Le differenze grafiche della versione "Nostalgia" ci sono e si vedono... ma anche le animazioni hanno subito un bel "boost", come la giocabilità, con un cavaliere meno incline ad incastrarsi su alcuni elementi dello scenario.

grammatori del gioco non riuscirono ad andare oltre giocando all'arcade e quindi si dovettero fermare lì.
Il risultato, per scelte alla base della conversione fatte da Nigel, risultò molto limitato in termini di colori su schermo e particolarmente problematico per quanto riguardava le collisioni.
Inoltre una volta superato l'ultimo livello previsto (come detto era il terzo), tutto ricominciava dall'inizio senza alcuna schermata di congratulazioni o messaggio di nessun genere.
Da notare che la grafica di questa versione venne realizzata da, Ste Pickford, che era uno studente di appena 15 anni (e che a conti fatti fece comunque un ottimo lavoro).
- su ZX Spectrum fu sempre Nigel Alderton ad occuparsi del codice, mentre la grafica venne curata da Karen Trueman. Qui i livelli rimasero tre, ma almeno venne previsto un finale per il gioco, anche se completamente diverso dall'originale (salvo poi ricominciare comunque dall'inizio del primo livello al termine dello stesso). Per contro non fu inserita nessuna musica di accompagnamento "in-game".
Fu uno anche uno dei rari giochi convertiti per il piccolissimo computer Commodore, il C-16, e il titolo dimostrò in maniera lampante perché altri arcade non provarono nemmeno per sbaglio ad arrivare su questo computer: impossibile realizzare un gioco decente con così poche risorse. Il titolo su questa macchina aveva solo due livelli ed un gameplay molto semplificato (meno tipi di nemici, un solo tipo di arma, nessuna musica in game)
Ma se in questo articolo dobbiamo parlare delle sole versioni 8 bit, non possiamo non citare l'ottima incarnazione di Ghost'n Goblins per NES, realizzata in Giappone da un team evidentemente molto ispirato e che riproponeva il coin op in tutta la sua completezza. Certo, il fatto che questo porting fosse distribuito su cartuccia per una console pensata per i videogame lo rende difficilmente paragonabile alle versioni precedenti, ma merita la vostra attenzione (e ci fa intuire ancora una volta la bontà del progetto Famicom di Nintendo).
Per quanto riguarda le versioni 16 bit rimandiamo il tutto ad un futuro articolo dedicato.
Ultima importante nota: un team di programmatori chiamato (non a caso) Nostalgia ha realizzato, nel 2015, una versione rivista di Ghost'n Goblins per C64.
In questa edizione, chiamata Ghost'n Goblins Arcade, la versione originale di Butler è stata modificata con l'aggiunta di elementi grafici, animazioni e fondali più simili all'arcade, sono stati aggiunti i livelli mancanti (nell'ordine corretto) e rieditato il sonoro. Tutto ciò è stato possibile, ovviamente, inserendo il multiload nel titolo. Il risultato, grazie al numero di programmatori e artisti impegnato e al tempo disponibile

LA STAMPA DELL'EPOCA...



VIDEO GIOCHI

La recensione del gioco giunge su una giovanissima rivista, intitolata Zzap! che qui in Italia era arrivata solo al suo quarto numero: era il mese di settembre del 1986. Ghost'n Goblins per C64 si aggiudica il bollino di "Gioco Caldo", segno che evidentemente all'epoca il taglio dei livelli non influenzò così tanto il giudizio finale. Ciò che venne soprattutto notato negativamente fu qualche problema nel controllo del protagonista e il fatto di avere un "fratello maggiore" arcade così famoso e , quindi, scomodo.
A dirla tutta, in effetti, in nessun punto dell'articolo (né in recensione, né nei commenti) viene indicato ai lettori che i livelli sono meno di quelli presenti al bar... o i recensori non erano andati molto avanti nella versione coin op o non erano andati molto avanti in questa per C64 (o magari erano schiappe su entrambe, chissà).
Nota di demerito alla rivista per la presenza di una sola foto… un po' pochino per un titolo così atteso e così elogiato, non credete?
Focalizzandoci invece sulla pagella , nessuna voce scende sotto il 92% e il globale chiude con un eclatante 94%, voto vicinissimo alla tanto ambita Medaglia d'Oro. Peccato non avere altre riviste affidabili dell'epoca con cui paragonare questo giudizio, almeno nel nostro paese. E' comunque interessante notare come dettagli quali la mancanza di interi livelli (che poi tanto "dettaglio" non è) passasse in secondo piano quando una conversione riusciva comunque a catturare l'essenza del titolo originale. Sotto questo aspetto l'opera di Butler fu un pieno centro.
Chissà cosa avrebbe potuto fare questo programmatore se gli avessero permesso di implementare il multiload.

Scansioni rivista: www.retroedicola.com

per la realizzazione, è davvero incredibile! Se già la versione del 1986 poteva dirsi molto simile all'originale, questa è davvero prossima alla perfezione, riproducendo l'intera versione arcade con una precisione maniacale sul nostro C64!
Ovviamente ciò non sminuisce il lavoro di Butler che, anzi, fece un piccolo miracolo realizzando praticamente da solo, senza supporto e con ristrettezze di tempo e vincoli discutibili (un solo caricamento) un gioco godibile e molto simile all'originale.
Senza dubbio un gioco da recuperare per il vostro Commodore 64, giusto per ricordare di cosa fosse capace questa macchina in mano ad un programmatore con gli attributi.

AntaGamers

Tutto quello che vedete di questo gioco su C64 è fatta da una sola persona (audio escluso) e sta in un solo caricamento, cosa che equivale ad una impresa titanica, anche a fronte dei dolorosi tagli effettuati per necessità in questa conversione. Se a ciò aggiungete che rimane un classico da sala giochi, viene automatico dirvi che andrebbe giocato sia nella sua versione originale, per apprezzare l'originale, poi nella sua versione NES per constatare la grandezza di quell'hardware e infine in versione C64 per apprezzare il risultato di una conversione quasi impossibile, ma egregiamente portata a termine. Per il resto rimane il difetto straconosciuto di Ghost'n Goblins, cioè una difficoltà esagerata e spesso frustrante (in qualsiasi sua incarnazione) titpica del gameplay "mangiasoldi" da coin-op che non è invecchiato proprio benissimo. In più su C64, nonostante il piccolo miracolo, rimane comunque un porting "castrato".

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Massimo Fabris Giocato da piccolo fino alla nausea in versione Nes (e una intera estate al Coin Op)..continuo a ritenerlo il gioco più difficile e punitivo che abbia mai affrontato. Anche il semplice prendere l'arma sbagliata (quasi sempre le insulse fiaccole) nel punto sbagliato era morte certa...e sul Nintendo pretendevano pure di doverlo finire due volte per vedere il vero finale! Una menzione speciale per Sir Arthur in mutande in un cimitero di notte con la principessa montata sopra..da piccolo non ci fai caso, poi crescendo ti poni varie domande sulla scena iniziale. :)

Valerio Janus Camera Gioco per ferventi cattolici. Non per altro, ma perché i santi ti serviva conoscerli tutti.

Daniele Raggi La versione c64 era abbordabile come difficoltà e divertente, quella arcade era bestiale... Difficilissima ma spettacolare. Ci ho lasciato un capitale in sala giochi... Dopo Hyper Sports c'è lui!

Stefano Piccinni Quando mi arrivò, l'amico con cui avevamo consumato l'arcade a colpi di duecentolire non ci credeva. Con una certa emozione ci rendevamo conto che il biscottone reggeva quasi il colpo con gli arcade più moderni…
Non è nulla, mi è solo entrata una bruschetta negll'occhio ;(

1986

Scansione da www.retroedicola.com

PERSONAL

COMPUTER DELL'ANNO

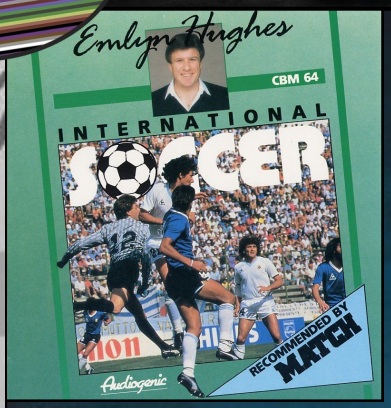
ATARI 520 STM

CONFIGURAZIONE A PARTIRE DA L. 1.190.000 + IVA (TASTIERA CON MODULATORE PER COLLEGAMENTO TV + DRIVE 3,5"/360K)

ATARI® ITALIA S.p.A. via del lavoratori 25
20092 Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 6120851 - Tlx. 325832

SMAU86 via della Chimica
(Esterno Padiglione 13) Entrata Porta Carlo Magno

C=64



Se vi chiedono chi sia il più grande portiere della nazionale italiana di tutti i tempi e voi urlate: GAMBERETTI!!!
Beh... Vuol dire che questo gioco lo conoscete davvero bene!

Emlyn Hughes International Soccer (per gli amici E.H.I.S) è un gioco di calcio pubblicato nel 1988 per C64 che, senza ombra di dubbio, aspira al titolo di miglior gioco di calcio per il famoso computer Commodore
Le pieghe della storia - e Wikipedia - ci dicono che a crearlo furono i seguenti geni: Graham Blighe (programmazione), Andrew Calver (grafica), Peter Calver (produzione), Michael McLean (sviluppo sezione strategica) e Barry Leitch (musica).
Il gioco riprendeva grafica e impostazione di International Soccer, storico gioco di calcio pubblicato da Commodore stessa nel 1983 e molto famoso nei primi anni di vita del C64.
Ma questa nuova versione, che in realtà non risulta avere alcun vero legame con lo storico titolo, lo espandeva e migliorava in tutto.
I calciatori erano finalmente undici per squadra (nel precedente I.S. si giocava sette conto sette), si potevano fare scivolate, erano stati implementati i falli e si poteva impartire potenza e direzione ai tiri/passaggi.
A rendere poi ancora più speciale E.H.I.S c'era la grande possibilità di personalizzare ogni aspetto del gioco: nomi dei calciatori, delle squadre, divise, colore del manto erboso, della palla e delle righe del campo (!!!), durata della partita e difficoltà di gioco.
Io stesso spesso mi divertivo a rendere l'erba completamente bianca, le righe e la palla arancioni per "simulare" una partita sulla neve. Ovviamente queste modifiche erano solamente estetiche e non cambiavano di una virgola il gioco vero e proprio, ma l'immaginazione poteva ancora fare

Palla al centro... si comincia!

Nessun commento...

Ecco le otto nazionali presenti nel gioco .

Soddisfazione a mille quando la palla si insaccava in rete.

Giusto per mostrare un po' di opzioni del gioco...

1988

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Azioni concitate nella tre quarti di campo

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Marcello Candura Uno dei migliori titoli disponibili, e non solo nella categoria "calcio", per c64!

Fabrizio Guida Ricordo ancora benissimo la musica. Non so quanti joystick avremo distrutto io e mio fratello con questo gioco.

Massimo Fabris Giocato ma su Amiga e li ne preferivo altri (Kick Off ovviamente ma anche World Cup 90 della Genias) però adoravo poter fare le modifiche. Sul C64 invece era il top.

Massimiliano Cugini Avevo editato le 8 di serie A, 8 di Premier League e 8 nazionali che spettacolo si gioco. Dovrei averlo ancora in soffitta dei miei genitori con il C64. Il miglior gioco di calcio dell' epoca....prima di passare a SWOS su Amiga. Ma quanti pomeriggi passati a giocarci la cassetta starà ancora fumando !

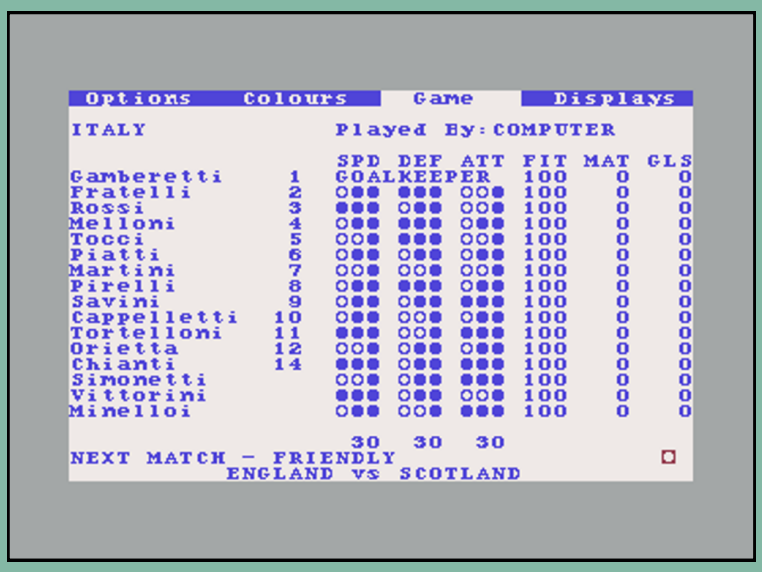
Andrea Torrisi Pomeriggi indimenticabili. Comunque mi ricordo che se riuscivi ad avvicinarti abbastanza alla porta e caricavi il pallonetto (pulsante premuto+joystick all'indietro), il portiere si accucciava come per prenderti il pallone dai piedi ma se in quel momento rilasciavi partiva una bomba che lo scavalcava entrando al 100%... Vecchi trucchi...

Teo Bass Eccolo!!! Il primo gioco calcistico degno !

Saverio Bezzini Pomeriggi della vita cancellati! :D

miracoli.
E oltre a questo in E.H.I.S., forse per la prima volta nella storia, i calciatori venivano distinti da valori personali, definiti con dei pallini (da uno a tre) nelle categorie velocità-difesa -attacco: ok... non certo una accuratezza degna di Football Manager... ma per l'epoca era una novità rivoluzionaria.
Inoltre esisteva il parametro di stanchezza e, durante la partita, era possibile effettuare dei cambi con le forze fresche presenti in panchina.
Non dimentichiamo di citare anche l'opzione per poter giocare in due giocatori umani contro il computer, anch'essa per nulla frequente nei titoli di quegli anni e per questa piattaforma.
Insomma, se non lo avete già capito, lo dirò con estrema chiarezza: non esisteva nulla di simile nei programmi di calcio dell'epoca .
Ovviamente state pur certi di una cosa: se al centro di tutti queste opzioni ci fosse stato però un gioco orrendo, oggi non sarei qui a dedicargli un articolo che trasuda entusiasmo da ogni riga!
La partita, al di là di tutti gli aspetti di contorno, era davvero divertente, la giocabilità altissima e, nonostante un unico pulsante di fuoco, le possibilità di colpire la palla e le situazioni di gioco erano molteplici e sufficientemente varie.
I tornei con gli amici su E.H.I.S si sprecavano così come si sprecavano anche i pomeriggi passati a salvare su cassetta o disco le squadre editate, in modo da trasformare le squadre nazionali farlocche pre-impostate nelle principali formazioni di serie A di quei tempi.
Ho ancora oggi perfettamente in testa un mega torneo organizzato a casa di un compagno di classe.
delle scuole medie in occasione della finale di ritorno della Coppa Italia tra Milan e Juve il 25 aprile del 1990 (per la cronaca vinta dai bianconeri con gol di Galia)

E.H.I.S vide la luce anche su Amstrad, Spectrum, Amiga e Atari ST tra il 1989 e il 1990. Per quanto riguarda e altre



L''unica nazionale che tutti i fan del C64 hanno nel cuore!

Ed ecco la versione 16bit, qui per AtariST , ma anche quella Amiga non differiva di molto rispetto a questa.

La "francobollosa" versione AmstradCPC che, molto onestamente, non sembra avere molto a che fare con quella C64, almeno sotto il profilo grafico

La monocromatica versione Spectrum in tutta la sua… verdità!

versioni 8 bit (curate dallo stesso Graham Blighe), risultarono più che buone, ma non eccellenti., come testimoniato dalle recensioni dell'epoca.
Anche per le versioni a 16 bit furono utilizzate belle parole in sede di giudizio, ma va ricordato che su quelle piattaforme la concorrenza era molto più agguerrita (vedi Kick Off) e questo non permise a E.H.I.S di lasciare il segno.

Curiosità: alcuni di voi potrebbero conoscere il gioco anche con il nome di "Retee!".
Per una volta non è colpa delle solite cassette delle edicole! L'Italianissima "Idea", infatti, lo ri-pubblicò nel nostro paese con questo titolo nel 1992, acquistandone i diritti da Audiogenic, traducendolo in italiano ed inserendo le otto squadre maggiori della serie A (con nomi reali) al posto delle classiche nazionali posticce. ■

AntaSilver

Per il sottoscritto EHIS è il miglior titolo calcistico disponibile sul C64, non c'è Microprose Soccer che tenga! E' stato per anni il gioco di calcio mio e della mia compagnia di amici e, nonostante l'età e gli evidenti limiti, è ancora divertente a più di trent'anni dalla sua uscita. Già solo per questo merita la Silver, perché in molti lo valutano come lo valuto io e chi non è d'accordo con me di solito lo mette comunque al secondo posto nella sua classifica (dopo il già citato Microprose). Gli ostacoli maggiori nel recuperarlo oggi? Sicuramente i comandi che, prevedendo un solo tasto di fuoco e un controller digitale, mal si adattano ad un pad analogico con millemila tasti con cui normalmente vi trovereste a giocarci. Inoltre la prospettiva con cui è visualizzato il campo influenza pesantemente i tiri in porta: ad esempio segnare di piatto sul secondo palo sarà possibile solo dalla parte inferiore del campo! All'epoca non gli davamo peso… oggi invece la cosa si nota.
PS: oggi lo carico anche solo per ascoltare la musica del menù opzioni. Che ricordi!

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Novembre 1988 e ZZAP! Si occupa del titolo dedicandogli una sola pagina e assegnandogli il riconoscimento di "Gioco Caldo". Troppo poco? Probabilmente sì, soprattutto per la medaglia, che doveva essere d'oro. L'articolo invece, pur in poco spazio, trasuda entusiasmo per la giocabilità, ma critica la grafica "poco definita" (69%) e il sonoro "di sola folla" (28%). Ma sono davvero così importanti se oggi, a 31 anni di distanza, questo gioco è ancora tanto amato?

Pubblicità del passato

R-TYPE™

IT'S YOUR ONLY DEFENCE

IT'S MECHANICAL . .

IT'S BIOLOGICAL .

IT'S BEHIND YOU .

Atari ST screen shot

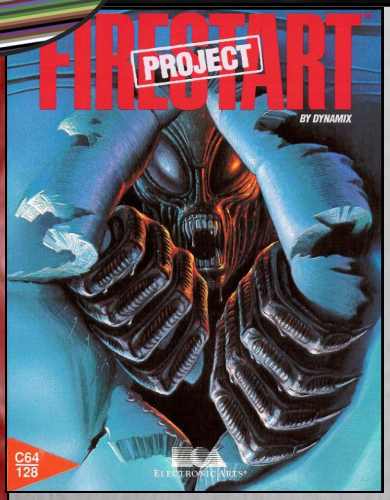
Commodore screen shot

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

Available soon on Commodore 64/128 cassette (£9.99) and disk (£14.99), Spectrum (£9.99), Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99) and on Amiga (£24.99).

R-TYPE™
© 1987 IREM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

Scansione da www.retroedicola.com



Molti giovanotti trentenni potrebbero, in maniera del tutto legittima, immaginare che il genere "survival horror" sia nato con Resident Evil sulla prima Playstation, i trentacinquenni potrebbero correggerli indicando "Alone in The Dark" su PC come apripista di questo tipo di giochi, ma un AntaGamer come me (e come voi) non può non citare il titolo che leggete qui in alto come pioniere di questo genere videoludico.

Purtroppo, nonostante l'importanza che Project Firestart ha avuto nel progresso del media "elettro- giocoso", temo che molti di voi non lo conoscano per due motivi fondamentali: il gioco era solo su dischetto ed esclusivamente in inglese. A quei tempi due freni non da poco per la diffusione nel nostro paese di un titolo per Commodore 64.

Ed è onestamente un peccato, perché il gioco sviluppato da Dynamix e distribuito da Elctronic Arts fu senza dubbio una killer app per il C64 e il suo drive, in grado di anticipare e mostrare caratteristiche assolutamente uniche per quel periodo, ma che sarebbero divenute pane quotidiano per i videogiocatori negli anni successivi (anche molto distanti).

La storia è tra le più banali della fantascienza ma, in fondo, è anche quel genere di racconto che non ci stanca mai: in una nave spaziale di ricerca viene sviluppato un progetto segreto che ha a che fare con l'ingegneria genetica e ovviamente qualcosa va storto. Si perdono quindi i contatti con i ricercatori e un agente speciale viene inviato sulla stazione con il preciso scopo di recuperare i dati del progetto al fine di non perdere i progressi raggiunti dalla ricerca.

Le autorità danno già per scontato che gli occupanti della nave siano spacciati e, visti i rischi di contaminazione, prevedono di far detonare la nave con l'autodistruzione entro due ore. Questo sarà il vostro tempo limite per portare a

Qui inizia la vostra avventura... sullo sfondo la nave con cui siete attraccati alla Prometheus.

L'essenziale sequenza dei titoli del gioco: semplice e di effetto.

Ecco qui uno dei messaggi che potrete recuperare dai computer della stazione: oltre a immergerci nell'ambiente ci daranno informazioni utili a capire ciò che è accaduto prima del nostro arrivo e ad affrontare la parte finale del gioco.

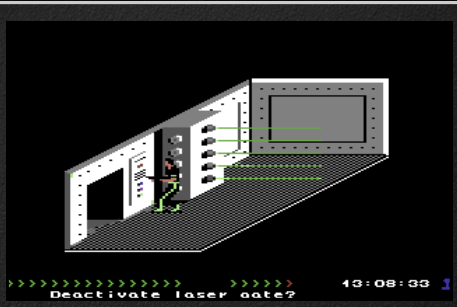
Il mio intuito investigativo mi suggerisce che qualcosa è riuscito a sfondare la porta di contenimento dall'interno.
Lo so, la mia capacità di cogliere gli impercettibili dettagli dell'ambiente è incredibile!

1989

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

termine la missione, altrimenti vi daranno per morto e faranno comunque esplodere il vascello su cui vi trovate.
Immagino che avrete già capito che sulla nave non sarete soli, in quanto i mostri creati dagli scienziati infestano allegramente i corridoi della "Prometheus" (questo il nome del vascello), corridoi che le creature hanno deciso di ridipingere con il sangue dei loro creatori (e già che c'erano con le loro budella ci hanno fatto pure delle eleganti tendine per gli oblò).
Da un punto di vista di gameplay puro si tratta di un avventura d'azione in cui dovrete muovervi all'interno dell'enorme nave per cercare indizi su ciò che è accaduto, recuperare i dati necessari e trovare una via di fuga, mentre creature geneticamente modificate cercano di farvi la pelle.
Nel corso della storia c'erano anche alcuni colpi di scena che cambiavano in parte i vostri obbiettivi, come ad esempio il fatto che due dei ricercatori erano ancora in vita: la bella Mary, che dovevate riuscire a portare in salvo e il Dr. Annar, responsabile del casino accaduto, che cercava di ostacolarvi nella vostra missione.
Da un punto di vista tecnico il gioco presentava una mappa complessa e molto estesa, sprite di dimensioni generose (se proprio dobbiamo trovare un limite, quelli nemici non avevano poi molte animazioni) e una varietà di locazioni e di interazione con l'ambiente che faceva quasi apparire il titolo come una classica avventura punta e clicca dove raramente un fondale veniva ripetuto.
Queste caratteristiche resero necessario l'utilizzo del solo dischetto come supporto perché era impossibile immaginarlo su un comune nastro, data la non linearità della storia: il protagonista infatti era libero di muoversi su tutta la nave, tornando più volte nelle stesse zone senza una sequenza predefinita.
Ma quali erano le caratteristiche che abbiamo accennato e che erano così rivoluzionarie per l'epoca?

Innanzi tutto la presenza di un'introduzione e di scene di intermezzo durante la storia, spesso quasi solo uno zoom su particolari dettagli dell'ambiente, ma che aumentavano di molto la scenograficità del momento. Durante lo svolgimento della vostra avventura venivano poi mostrati eventi che accadevano distanti da voi e che facevano avanzare la trama in modo cinematografico. Nella nave vi erano inoltre dei terminali, accedendo ai quali si potevano ottenere informazioni utili a comprendere cosa era accaduto durante gli esperimenti e cosa stavano cercando di ottenere gli scienziati con il



L'interazione con gli elementi dello scenario era alta e permetteva di disattivare, ad esempio, questi laser.

Nemmeno il tempo di immaginare che tutto filerà liscio che subito trovate un simpatico scienziato della nave con un braccio strappato e che ha scritto con il suo sangue un bel messaggio di benvenuto sul muro...

lo zoom di cui parlavo nel post evidenza il dettaglio splatter e la scritta "DANGER".

Vorrei potergli dire che il fatto di avere un arto strappato rende un po' ridondante il messaggio scritto e che già con quello avrei intuito comunque il pericolo presente sulla nave.
Il fatto che il tipo sia schiattato da un po' mi impedisce di redarguirlo in tal senso!

progetto "Firestart". Il bello è che queste note vi sarebbero tornate utili alla fine del gioco e vi avrebbero aiutato contro un mostro ancora più temibile che vi avrebbe dato la caccia nell'ultima parte della storia. Se ve ne fregavate di approfondire i dettagli della trama sarebbe stato molto più difficile affrontare questa creature. Considerate inoltre che vi era la presenza di finali multipli, a seconda del modo in cui avevate condotto la partita, lasciandovi ad esempio liberi di salvare la donzella e fregarvene dei progetti per cui eravate lì (e visto il casino creato forse sarebbe stato anche un bene), oppure essere ligi al dovere e non perdere tempo con la bella ricercatrice. In ogni caso le vostre scelte avrebbero variato l'esito finale dell'avventura. Come ultimo elemento "fuori dagli schemi" non va ignorata la presenza di immagini splatter in abbondanza, con scienziati e tecnici decapitati, squartati e "spalmati" sulle pareti sparsi in tutta la base.

Ecco qui una creatura terribile che, se lasciata libera, porterà solo guai nella nostra vita, portandoci ad una morte lenta e dolorosa. Poi c'è anche il mostro verde di fronte a noi.

Vi ricordo che siamo nel 1989... se oggi tutto questo sembra l'ABC di qualsiasi gioco fantascientifico survival, all'epoca erano tutti elementi rivoluzionari ed innovativi.

"Project Firestart" si presentò sul mercato così, dicendo al mondo con sicurezza: "questo sarà il futuro del videogame, questa sarà la strada che dovrete seguire!"

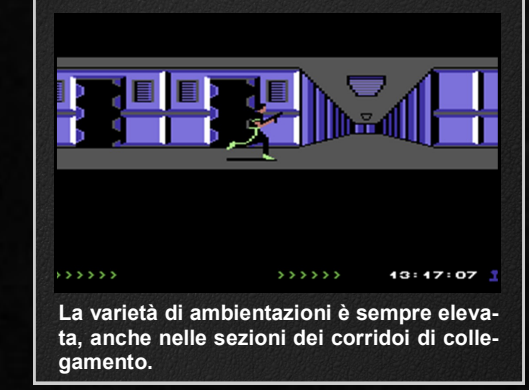
Le recensioni dell'epoca colsero l'unicità e la grandezza del gioco, che venne accolto con grande calore da tutte le riviste specializzate, ma il pubblico…

Il pubblico non corse in massa ad acquistarlo e le vendite non furono assolutamente di prim'ordine, come invece l'ottima reazione della stampa avrebbe fatto supporre.

Cosa non andò nel verso giusto?

Difficile dirlo. Certo la sola presenza del supporto "disk" all'estero non era un freno come in Italia e, tantomeno, la sola presenza dell'inglese (non credo che in America o in UK la lingua inglese sia mai stata un limite! LOL).

Forse era un titolo "troppo avanti" nelle meccaniche di gioco (non era certo intuitivo come uno spara e fuggi qualsiasi) e risultava rivolto a quel pubblico un pochino più adulto che all'epoca, probabilmente, non era una fetta così grande dei fieri videogiocatori



La varietà di ambientazioni è sempre elevata, anche nelle sezioni dei corridoi di collegamento.

Per salvare la figona di turno dovrete infilarla nella capsula della spazzatura e spararla nello spazio. Per la oramai nota regola del "trattala male...", quando la recupererete vi ringrazierà con un lunghissimo bacio!

del C64.
Alla fine la sua esistenza fu per molto tempo ignorata dai più, anche perché l'esclusività per il "biscottone" ne limitò la diffusione come marchio nella cultura pop del videogiocatore medio: sarebbe, ad esempio, bastato portarlo anche sui 16 bit e forse oggi molte più persone lo riconoscerebbero al volo.
Solo in epoca relativamente recente, dal 2000 in poi, con il comparire dell'emulazione e il recupero dei classici per sistemi ormai scomparsi, il mondo degli appassionati del C64 ha riscoperto perle come "Project Firestart", riuscendo a riconoscere i meriti e le intuizioni di un programma e di un team di sviluppo che "ci aveva visto lungo".

Ora, per finire, giusto un paio di curiosità sul titolo:
- I due principali realizzatori del gioco sono Jeff Tunnell e Damon Slye: il primo creerà poi la serie di giochi dal titolo "The Incredibile Machines", mentre il secondo si sposterà in ambiente simulativo creando giochi come A 10 Tank Killer, Red Baron, Aces Over Europe e Aces Over Pacific.
- Nel titolo di Dynamix, chiaramente ispirato alla pellicola Alien, la nave su cui si svolgono gli esperimenti è la "Prometheus". Nel 2012 Ridley Scott decide di girare il prequel di Alien e come lo intitola? “Prometheus”!
Ovviamente è una coincidenza, ma è una cosa simpatica da notare.
- Il finale del gioco (quello migliore) lasciava comunque intravedere un possibile seguito per le avventure dell'agente Hawking, ma il mancato successo "al botteghino" lo ha mandato in pensione anticipata.
- Il titolo è stato inserito in 21a posizione tra i migliori giochi di sempre per il C64, risultato sancito dai voti degli utenti del sito Lemon64. Per un gioco che ha venduto poco nella sua epoca è un risultato assolutamente incredibile ed è un’ulteriore prova di quanto Project Firestart sia stato rivalutato grazie al recupero di molti appassionati nel tempo grazie all’emulazione. ■

AntaGamers

Poco conosciuto quando venne pubblicato e valorizzato solo in un secondo momento grazie all’emulazione e al recupero oculato di piccole gemme nascoste nella storia del C64, questo Project Firestart è un titolo che ha fatto da apripista per un intero genere e già solo per questo non dovrebbe essere ignorato. In fondo stiamo parlando di un survival horror fantascientifico in anticipo di molti anni rispetto alla diffusione di questa tipologia di gioco e nel quale avevate numerose strade per arrivare ai vari finali disponibili, altro aspetto per nulla diffuso all’epoca. Se a questo aggiungete anche un comparto audio e video tutt’ora valido, non si può che promuovere a pieni voti questo gioco.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Marco Casadio Complimenti! Io non ne ricordavo neanche la recensione e mi sembra molto intrigante. Credo che quasi tutti abbiamo cominciato con Alone in the Dark...

Andrea Camporese Splendida recensione, mi ha fatto venire voglia di andarlo a recuperare.

Gio Sol Io l'avevo e mi è ancora rimasta impresa la prima scena del bagno

Dario Borsò Non lo conoscevo, anche la mia memoria arriva ad Alone in the Dark.

Massimiliano Occhipinti **Kal El** ne parlavo proprio qualche giorno fa e meditavo di riattaccare il caro vecchio “sixtyfour” per giocarci insieme come i vecchi tempi (insieme a Myth magari).

Kal El Ricordo che siamo rimasti letteralmente folgorati... Dobbiamo farlo assolutamente specialmente ora che sappiamo dei finali multipli. Questa volta proviamo a compiere il nostro dovere lasciando la ragazza al suo destino. :)

Francesco Fiorentini Avevo il gioco all’epoca. Gran bel gioco, forse un po’ monotono nella grafica, ma il concept è un must! Da avere.

C=64

LA STAMPA DELL'EPOCA...

VIDEO ZAP! GAMES CONSOLE

Nel numero estivo di Zzap! del 1989 fa la sua comparsa la recensione di Project Firestart, un titolo perfetto per occupare i caldi mesi estivi in cui noi fanciulli eravamo in vacanza se solo avessimo avuto dimestichezza con l'inglese e un disk drive collegato al nostro C64.
La recensione, che si sviluppa in due pagine, descrive la trama del gioco in maniera precisa, pure troppo perché un po' spoilera un paio di colpi di scena dicendoci quali sono i sopravvissuti che incontreremo nella Prometheus. I tre commenti sono, come prevedibile, tutti entusiasti ed in più di una occasione i recensori rammentano le similitudini con il film Aliens. Interessante notare come questo gioco venga indicato come "film interattivo" e, dal punto di vista dell'epoca, in effetti era così. Il globale di 91% gli garantisce la medaglia di "Gioco Caldo" e tra i voti delle altre voci spicca il sonoro di solo 70% che, evidentemente, non convince appieno. Unico difetto? I caricamenti, anche da dischetto, risultavano lunghi, in particolare quando si accedeva alla partita salvata. Il fatto che poi questo articolo fosse tradotto ha inciso un po' sulla effettiva utilità della valutazione nel contesto italiano, ben diverso da quello inglese: lingua inglese e obbligo di avere il disk drive lì non erano un limite alla sua fruizione, qui in Italia… sì.

videogame & COMPUTER WORLD

A luglio 1990 il gioco approda anche su questa rivista, cosa strana visto che è esattamente un anno dopo la recensione di Zzap!. Ma non è l'unica cosa che lascia perplessi: anche leggendo la trama riassunta nell'articolo qualcosa non torna, in quanto i mostri del gioco vengono descritti come androidi che si sono rivoltati contro i loro creatori. Anche qui viene comunque citata la saga dei film della serie Aliens e si scomoda Cinemaware per inquadrare la parte "cinematografica" del titolo.
Altro dettaglio che getta delle ombre sulla "precisione" di questa VG&CW è data dalle versioni previste per questo Project Firestart. Infatti il gioco viene dato per disponibile anche su Amiga, Atari ST e PC IBM, piattaforme sulle quali il titolo non è mai stato nemmeno annunciato.
Il voto finale è comunque 9 e il titolo riceve così la medaglia YEP della rivista dedicata ai giochi più meritevoli. Oltre alla giocabilità e alla storia, vengono elogiati anche il comparto audio e video del programma.
Peccato che, viste tutte le imprecisioni emerse, diventi difficile pensare ad una analisi accurata del gioco e il sospetto che l'articolo non sia frutto di un test approfondito è alta… molto alta.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (VG&CW) e www.zzap.it

Ed eccole qui le aberrazioni genetiche che dovrete affrontare nel gioco!

Nel 2008 (crisbio sono già passati 12 anni!) Dead Space portò gli elementi di Project Firestart in un gioco action 3D angosciante e opprimente. Anche in questo caso la validità del titolo non venne premiata da un successo di pubblico travolgente (come invece i due seguiti prodotti lascerebbero supporre).

1989

Pubblicità del passato

DIVERTIMENTO ASSICURATO
IL GIOCO PIU' PAZZO DELL'ESTATE

TAITO

THE NEWZEALAND STORY

SPECTRUM

CBM/AMSTRAD

ATARI ST

AMIGA

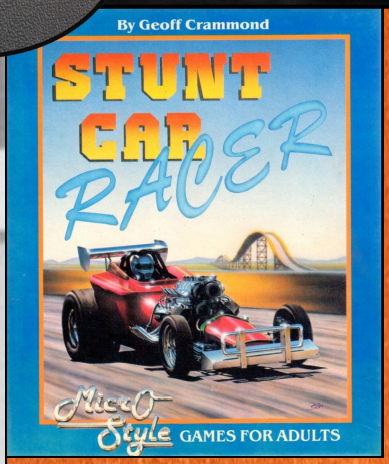
Il successo ARCADE della TAITO viene riproposto in versione home computer per regalarti un'avventura fantastica.

METTITI NEI PANNI DI KIWI JOEY E PARTI ALLA RISCOSSA PER SALVARE I TUOI AMICI DAL PERFIDO TRICHECO CHE LI HA RAPITI E CHE SE LI VUOLE PAPPARE.

ocean

LEADER

Scansione da www.retroedicola.com



Ideato e realizzato da quel geniaccio di Geoff Crammond subito prima che si buttasse a capofitto nella programmazione di Formula 1 Grand Prix, Stunt Car Racer era un gioco di corse che si svolgeva a bordo di dragster modificati per gareggiare su piste più simili a delle montagne russe che ad un tracciato di formula uno.
Salite, discese, dossi, salti nel vuoto, curve paraboliche erano il pane quotidiano per i piloti di questa stravagante categoria motoristica, suddivisa in quattro leghe di crescente difficoltà, ciascuna dotata di due piste su cui gareggiare.
I singoli gran premi, se così possiamo chiamare queste corse al massacro, si svolgevano contro un unico avversario e ogni categoria era composta da tre piloti. Classificandosi primi nella lega si accedeva a quella superiore. Arrivando ultimi si retrocedeva a quella inferiore.
L'ovvio traguardo del gioco era riuscire a primeggiare nella League 1.
La sfida era però doppia, perché oltre all'avversario presente in pista, il giocatore doveva anche prestare attenzione alle condizioni del proprio mezzo. La macchina infatti non era indistruttibile: buchi e crepe sulla parte superiore del vostro abitacolo indicavano lo stato di salute del vostro bolide e vi assicuro che sulle piste più acrobatiche era molto facile trovarsi con un rottame sotto il sedere già al primo giro.
C'era poi il turbo che, sottolineato da tante belle fiammelle espulse dagli scarichi del motore, dava alla monoposto una accelerazione ed una velocità di punta maggiori, ma anche questo non era illimitato e doveva essere centellinato al me-

Ok... non è che il numero di poligoni dell'avversario sia così elevato... ma per le nostre abitudini di "sessantaquattristi" questa era una signora grafica!

Caricamento...

Un'occhiata anche al menù principale. Quanti ricordi!

Ammettetelo: tutti noi che ci abbiamo giocato pieghiamo tutti la testa vedendo questa curva, anche se è una foto!

La pre-visualizzazione della pista su C64.

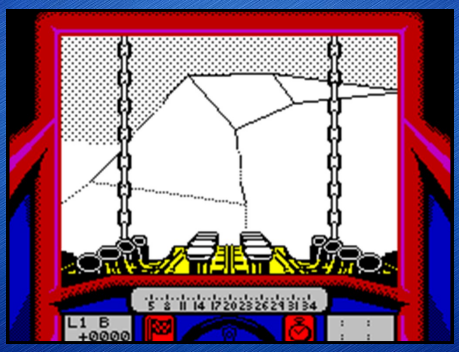
Questa è ancora semplice... ma guardare le piste più difficili sapendo che ci dovevi salire sopra era un dramma!

1989

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

**Ed ecco la versione MS-DOS che, contrariamente a quanto potreste aspettarvi, era ripresa dalle versioni 8 bit.
(il PC doveva ancora farne di strada.... ma sarebbero bastati un paio di anni per rimettersi quasi in pari)**

Ecco a voi la versione CPC.. pop up a parte (la pista scompare poco più in là della macchina) il titolo era validissimo.



Anche su ZX Spectrum il gioco c'era tutto, sempre considerando la macchina su cui girava.

glio.
Inutile sottolineare che Geoff Crammond creò un gioco meraviglioso, veloce, giocabile e divertente, nel quale la fisica interagiva in maniera coerente con il gameplay e risultava assolutamente credibile e coinvolgente al punto che la sensazione di vuoto durante un lungo salto ci faceva trattenere il fiato e affrontare in velocità una curva parabolica ci costringeva a piegare il corpo per compensare la spinta, mentre si riusciva quasi a percepire la vibrazione del motore nel momento in cui attaccavamo il turbo in rettilineo.
Ovviamente era tutto nelle nostre teste, nessun motore idraulico, caschetto virtuale o cabinato hi-tech ci dava queste sensazioni, ma solo una programmazione sopraffina e la nostra fantasia.
Ma la cosa più incredibile di questo titolo è stata probabilmente il suo essere meraviglioso su QUALSIASI piattaforma lo abbia ospitato.
Le versioni 8 bit erano certamente poco colorate e con un leggero pop up della pista, ma risultavano fluide e adrenaliniche esattamente come le versioni 16 bit che, ovviamente, potevano contare su una grafica poligonale piena e più dettagliata/colorata.
Va detto che mentre su C64, Amiga e Atari St il gioco fu programmato dallo stesso Crammond, con l'assistenza di John Cumming per la parte grafica, su Amstrad CPC e ZX Spectrum la conversione fu affidata a Pete Cooke, un programmatore che aveva la fama di fare miracoli in campo tridimensionale su queste macchine.
Il suo lavoro sul gioco confermò senza dubbio alcuno questo luogo comune circa le sue capacità.
Citiamo anche il porting sull'ultima macchina rimasta, il PC MS-DOS, che venne curato da Tim Ansell.
Io personalmente lo conobbi su C64 e continuai a giocarlo anche una volta migrato su Amiga, senza peraltro "sentire" la minima differenza nel passaggio di piattaforma: l'essenza del gioco scorreva forte e immutata in entrambe le versioni.
Ora alcune curiosità sul titolo:
- Le versioni Amiga e Atari ST avevano la possibilità del gioco contemporaneo tra due giocatori umani collegando due computer con un cavo seriale... e fin qui la cosa è abbastanza nota. Ma (e qui sta la sorpresa) i due 16 bit collegati non dovevano essere necessariamente della stessa marca! In altre parole il gioco poteva funzionare senza problemi in multiplayer collegando tra di loro un ST e un Amiga.
Se pensate allo scenario dell'epoca, non era assolutamente

Via di turbo per un bel sorpasso prima della curva.
Su Amiga maggior definizione, colori e poligoni pieni, ma non è che la macchina avversaria cambi molto rispetto agli 8 bit.
Frega poco. Si va di fantasia!

una cosa così frequente (anzi...).
- Nel 2003 venne annunciato da Crammond stesso un nuovo titolo: Stunt Car Racer Pro, seguito di questo gioco. Il progetto venne però cancellato nel 2005.
- Esistono due versioni del gioco per Amstrad CPC: una per CPC 464 e una per CPC 6128. Quest'ultima comprendeva una modalità multiplayer extra e la sezione dei record "hall of fame", opzioni che non esistevano nella versione CPC 464.
- "Stunt Car Racer TNT" (The New Tracks) è una modifica "non ufficiale" del gioco originale rilasciata per Amiga e realizzata da alcuni hacker. Contiene otto nuovi tracciati e colo-

Che belle facce dovevamo sfidare nelle varie leghe!

Questa schermata non esisteva negli 8 bit... ma su Amiga e ST ci restituiva un'idea di chi ti trovavi ad affrontare (e se perdevi con quel vecchietto di Road Hog l'umiliazione era molto maggiore)

Chi lo ha giocato su 16 bit verserà una lacrimuccia alla vista di questa schermata.

Una delle differenze più evidenti sui 16 bit era la profondità di visuale sulla pista, che permetteva di vedere cosa ti aspettava con molto più anticipo rispetto agli 8 bit.

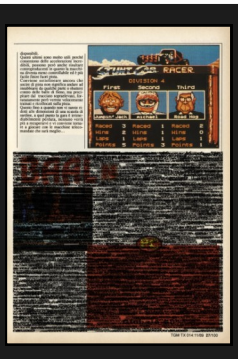
Vittoria!!!!

1989

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Uno dei titoli più riusciti per il Commodore 64 ottiene una recensione di due pagine sul numero di Zzap! pubblicato a dicembre 1989.
Nell'articolo, oltre a spiegare come la Formula 1 sia scomparsa nel 2006 per dare spazio a questa categoria di corse (magari fosse andata così per davvero!), viene tratteggiato il tipo di gara che contraddistingue questo folle sport motoristico. Durante tutta la recensione (e nei commenti) si prende spesso come paragone il precedente titolo di Crammond, Revs. In generale l'opinione è che questo titolo gli sia superiore (ad eccezione del giudizio di A.J.) ma tutti redattori concordano sulla ottima giocabilità e sulla resa tecnica del 3D di questo gioco. Interessante la critica proprio di A.J. che identifica nei rimbalzi della macchina in occasione della ricollocazione in pista post incidente, un difetto fastidioso, in quanto causa un esagerato dispendio di tempo.
In effetti è un appunto assolutamente legittimo.
La tabelle del giudizio arriva ad assegnare un 90% al globale. Scendendo nel dettaglio dei voti viene criticato solo il sonoro, definito monotono, che si porta a casa un misero 51%. Anche il voto per la grafica non è a livelli altissimi: 81%. Non certo un pessimo risultato in senso assoluto, ma forse un po' penalizzante se si tiene conto dell'ottimo senso di velocità e di resa tridimensionale che riesce a trasmettere il titolo, nonostante la sua sostanziale monocromia.
Alla fine, benché il titolo venga insignito del riconoscimento di "Gioco Caldo", la sensazione che la "Medaglia d'Oro" sarebbe stata più corretta è per me ancora molto forte. In fondo nessuno di noi ha in realtà mai avuto da ridire sul sonoro o sulla grafica di questo gioco ma ancora oggi, caricandolo su un C64, è in grado di divertire esattamente come trent'anni fa, senza essere invecchiato quasi per nulla. Se questo non è un titolo da Medaglia d'Oro, ditemi voi quale potrebbe esserlo con maggior merito.

Facendo due passettini indietro, a ottobre '89, andiamo sulle pagine di K che ha già recensito il titolo, ma nella sua versione 16 bit. Anche qui, una volta ricordato chi era l'autore del gioco, le sue precedenti opere e il tipo di gare da cui era caratterizzato Stunt Car Racer , l'articolo ne elogia la potenza grafica ma sottolinea, anche in questo caso, un sonoro non proprio sconvolgente. La sentenza finale, in cui viene indicato che il programma *"... è destinato a restare un fantastico gioco di guida per un bel po' di tempo*", è quanto mai corretta, visto che nel 2019 c'è chi ancora lo gioca con piacere.
Con una curva di interesse altissima e un voto di 905, il titolo si candida come un validissimo e longevo acquisto per il Natale oramai vicino.
Degno di nota il fatto che gran parte della seconda pagina veniva occupata da un box relativo alla storia dei giochi di guida intitolato "Asfaltomania": digressioni storiche del genere le ho sempre apprezzate molto... anche da fanciullo.



A novembre '89 TGM si occupa della versione 16 bit di Stunt Car Racer, dedicando meno di una pagina e mezza al titolo, spazio comunque sufficiente per descrivere il tipo di gioco presentato. Ancor più ridotto lo spazio per il commento che, a questo punto, vi riporto integralmente: "*La grafica può sembrare essenziale, e forse non è del tutto falso, ma conferisce al gioco una velocità taleda renderlo talmente coinvolgente che non avrete di sicuro il tempo per guardare i fondali. E' di un realismo incredibile e vi potrebbe dare perfino un senso di vertigine, un programma innovativo e imperdibile. Ci giocherete incessantemente per molto tempo, le uniche pause saranno per permettere allo stomaco sballottato dalle curve e dai salti mozzafiato di riprendere la sua corretta collocazione!*"
Voto 93% e medaglia Star Player. Anche qui il riconoscimento non è il maggiore disponibile per la testata e, come detto per la recensione di Zzap! Il tempo ha dimostrato che questo poteva essere tranquillamente un Top Score.
Ah, una piccola nota che vale anche per la recensione di K: ad essere esaminate erano state le versioni per Atari ST, evidentemente ancora in corsa per guadagnare il primo posto nel mercato degli home computer a 16 bit. Non servirà però molto tempo perché l'Amiga si imponga definitivamente nel nostro paese: credo di poter dire che già nel 1990 la bilancia, da questo punto di vista, si sarebbe orientata in maniera irreversibile verso la macchina Commodore.

Scansioni riviste: www.zzap.it (Zzap!)e www.retroedicola.com (TGM e K)

1989

Su 16 bit (qui la versione ST) ovviamente anche l'immagine della pista pre-gara risultava molto più dettagliata e chiara

ri diversi durante la gara.
- Negli Stati Uniti il gioco è uscito con il titolo "Stunt Track Racer"
- L'anno scorso (30 anni dopo il rilascio originale) il gioco è stato convertito in maniera perfettamente funzionante su piattaforma Atari 8bit (utilizzando come base di partenza a versione C64). Il lavoro è stato svolto da un appassionato programmatore, fan del gioco e della vecchia piattaforma Atari. ■

AntaGold

Uno dei titoli ancora oggi più validi e divertenti usciti prima della fine degli anni ottanta. Su qualsiasi piattaforma lo giochiate anche adesso, originale o emulata che sia, Stunt Car Racing rimane un capolavoro di giocabilità per chiunque abbia un minimo di passione per i motori (e forse anche per coloro che non ce l'hanno). L'unico difetto di questo titolo è che non ci sono stati seguiti e/o degni successori capaci di raccoglierne l'eredità, il che lo rende un gioco unico e, per questo, meno conosciuto di quanto meriterebbe. Comunque, giovane o vecchio che tu sia... lo adorerai. Il consiglio è quello di recuperarlo su C64 o Amiga (ma, sia chiaro, le altre versioni non sfigurano affatto) perché è uno di quei giochi che bisogna provare una volta nella vita. Solo che poi staccarvi dal joystick sarà davvero difficile! Se questo non è sufficiente per assegnargli una medaglia d'oro… non so cosa pretendiate da un gioco per averla!

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Giulio Cesare Proprio come detto nell'articolo, l'ho giocato (e lo gioco tutt'ora, perché non ha perso una briciola della sua immensa giocabilità) su C64 e Amiga. Le emozioni dei salti, la fluidità dello scrolling, la gestione del mezzo, il senso di sfida e progressione lo rendono semplicemente perfetto ed eterno. Le prime due"piste" sono abbordabili, ma le altre vanno studiate a fondo e non possono essere affrontate con l'acceleratore a tavoletta . Mi dispiace leggere che la versione Pro sia stata cancellata...chissà cosa avrebbe potuto creare il maestro Crammond con le nuove tecnologie, dopo aver tirato fuori l'impossibile dagli 8 e 16 bit...

Gabriele Sondrio Mamma mia... Mi ci sono drogato con l'Amiga 600! Per me era difficilissimo ma mi faceva impazzire, ricordo ancora gli scricchiolii del telaio dopo i salti e nelle curve paraboliche! Poi per sbaglio rovinai un dischetto per errore... Non mi sono ancora ripreso dal dolore. Per la rabbia avevo demolito mezza camera!
Mi fai commuovere con queste recensioni!

Carmelo Costa L'anno scorso quando ho tirato fuori il C64, dopo 30 anni, e mi è venuta la passione per il retrogaming, è stato il primo gioco che ho messo!
Per me, appassionato di auto e giochi di guida, era fantastico.
L'ho provato anche su Amiga ed ovviamente era ancora più bello.
Su MS-DOS invece non mi ha entusiasmato come nei Commodore.

Roberto Generali Versione C64 era fuori di testa... ma su Amiga 1000 era una cosa stratosferica!

Maurizio Faccin Che spettacolo questo gioco. È stato uno dei primi che ebbi del C64. Ogni tanto lo lancio ancora oggi con l'emulatore e mi diverte sempre.

1989

Pubblicità del passato

MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE®
PRESENT

the AMAZING® SPIDER-MAN and CAPTAIN® AMERICA IN

TUTTO
IN
ITALIANO

Screenshots taken from various computer formats.

Free Marvel comic book destined to become a collector's item, available by return.

DR. DOOM'S™ REVENGE!

Disponibile per C64 c/d,
AMIGA, ATARI ST, PC e compatibili

EMPIRE

Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

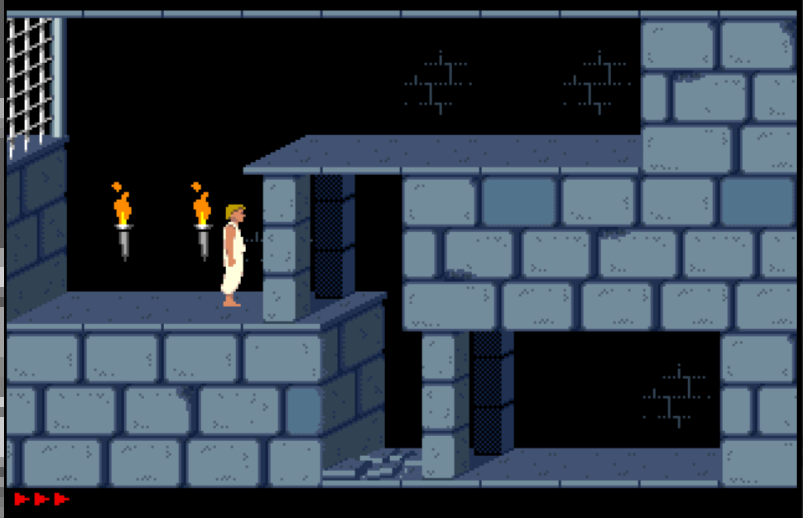
Scansione da www.retroedicola.com

PC MS-DOS AMIGA

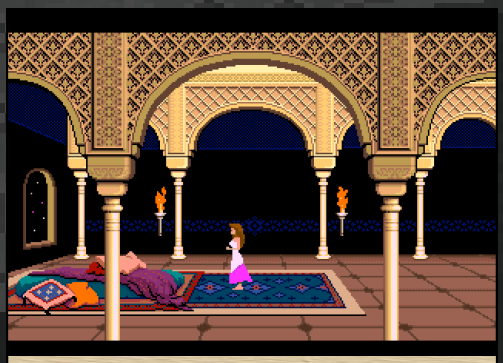
PRINCE of PERSIA

Finalmente arriva su queste pagine un articolo doveroso che ho rimandato a lungo, ma che ora è giunto il momento di scrivere e che riguarda un titolo che è una pietra miliare nella storia dei videogiochi, al punto che finì praticamente su quasi tutte le piattaforme ludiche dell'epoca (torneremo più tardi su quel "quasi"). Stiamo parlando del primo, ineguagliabile, capitolo della saga di... Prince Of Persia!

Lo sviluppo del gioco iniziò nel 1985, anno in cui Jordan Mechner aveva già realizzato Karateka per Brøderbund, titolo che ebbe un ottimo riscontro . Nonostante l'etichetta si aspettasse un seguito proprio di quel gioco, fu così intelligente da non forzare la mano e lasciò a Mechner la totale libertà di creare un gioco originale.
Prendendo spunto da vari generi letterari, ma rimanendo soprattutto legato al fascino medio orientale, con principesse, deserti, sciabole e tesori, il nostro amico Jordan decise di dedicarsi ad una gioco d'azione che sviluppasse ed ampliasse le dinamiche già sperimentate in Karateka, infondendo al gioco un gusto cinematografico.



**Tutto inizia da qui… e in quel "tutto" non c'è solo questo gioco!
Da notare che quella che vedete è la versione Amiga, identica a quella pubblicata anche su DOS.**



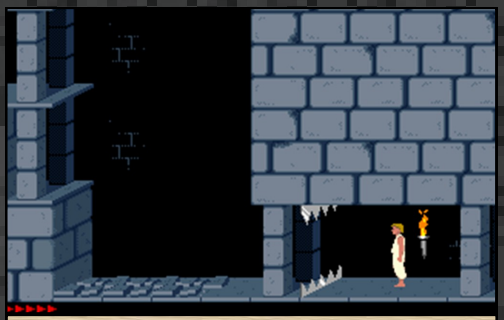
Al passaggio tra alcuni livelli ci veniva mostrata la principessa, triste ed imprigionata dal malvagio visir. Un modo per nulla scontato all'epoca di aumentare il mood cinematografico del gioco.

Senza spada il principino durerà molto poco... Forse è il caso di recuperarla prima di affrontare questa guardia.

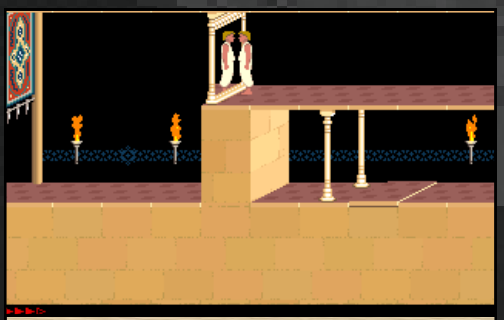
Così a occhio non era il percorso giusto.

1990

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

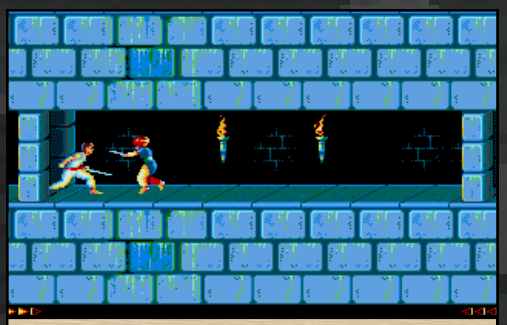


Ancora oggi mi domando chi sia così scemo da costruire una tagliola del genere al centro di un corridoio... Se non volevi far passare la gente bastava metterci un muro… ecchecavolo!

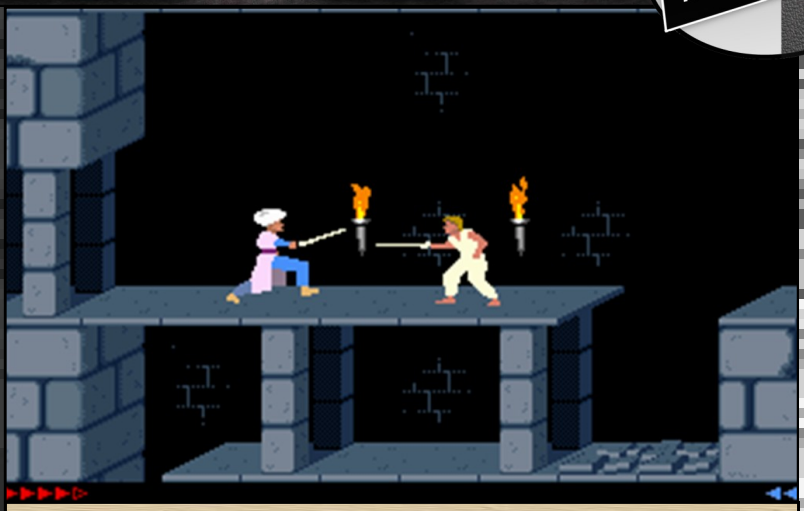


Il momento in cui dovevate attraverso lo specchio, azione che faceva nascere il vostro doppione “negativo”. Una soluzione (e situazione) davvero inusuale all’epoca e che avrà di certo affascinato i videogiocatori di allora.

La versione ST poteva contare su meno colori e questo si notava soprattutto negli intermezzi dedicati alla principessa.

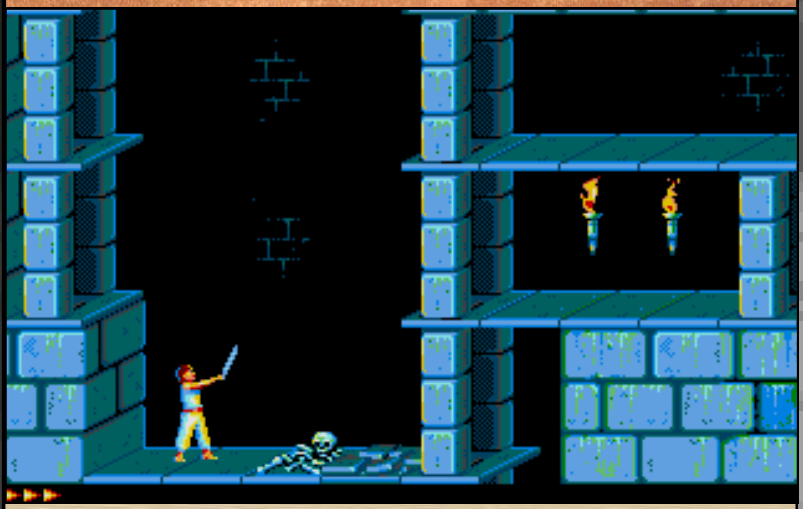


Invece durante il gioco su ST la situazione cambiava al punto che il diverso approccio grafico faceva sembrare i personaggi più dettagliati della versione Amiga e DOS.

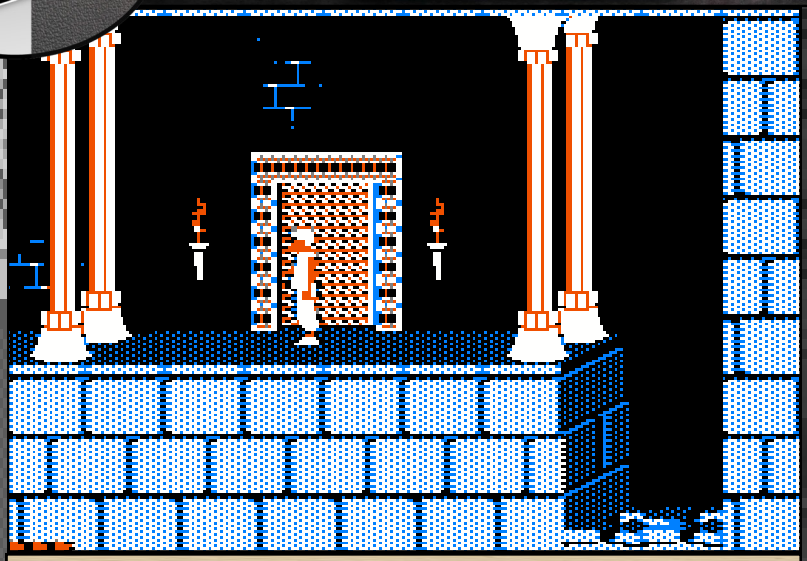


Un duello di spada sulla versione DOS… questi scontri erano realizzati in maniera tale da risultare sempre esaltanti ed appaganti! Stoccata, parata, stoccata… li ricordo ancora come il non plus ultra della spettacolarità!

Per ottenere questo risultato il programmatore decise che grande importanza avrebbero avuto le animazioni del protagonista, necessarie a trasmettere al giocatore la sensazione di assistere ad un film.
Anche i sassi oramai sanno che per ottenere un risultato all'altezza, Mechner utilizzò una tecnica di animazione chiamata rotoscoping che consisteva nell'utilizzare fotogrammi di riprese reali per "ricalcare" le animazioni del protagonista.
Così, per realizzare i movimenti di quello che sarebbe diventato il protagonista del gioco, schiavizzò il suo povero fratellino, lo vestì di bianco e lo fece saltare e correre in giardino, riprendendolo con una telecamera.
Questa tecnica, considerata all'avanguardia per l'epoca e molto di impatto sul risultato finale, venne in realtà scelta dall'autore perché sapeva di non essere un grande animatore e grafico e considerava che con questo sistema avrebbe ottenuto un buon risultato pur non avendo uno

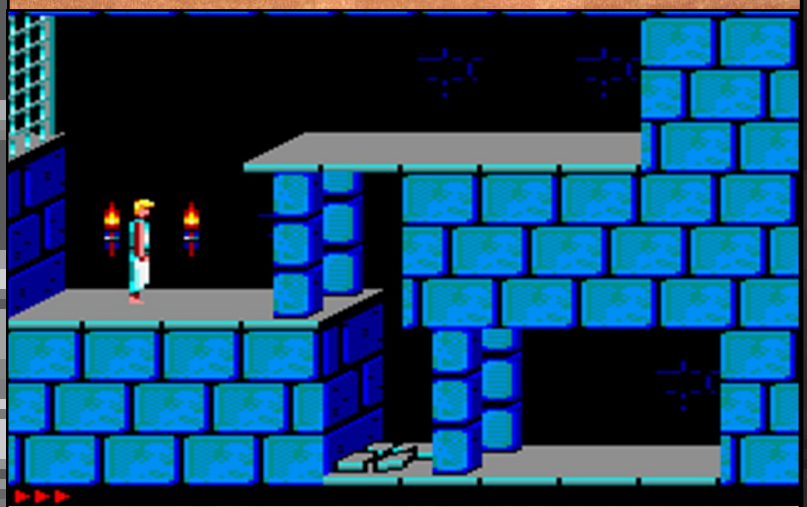


Ancora una immagine per Atari ST, a detta di alcuni la miglior versione per computer 16 bit. In effetti è abbastanza raro nella storia di questo computer trovare una conversione che si discosti nettamente dalla controparte Commodore e riesca a risultare perfino migliore.



La versione Apple II, cioè l'incarnazione originale del principe!

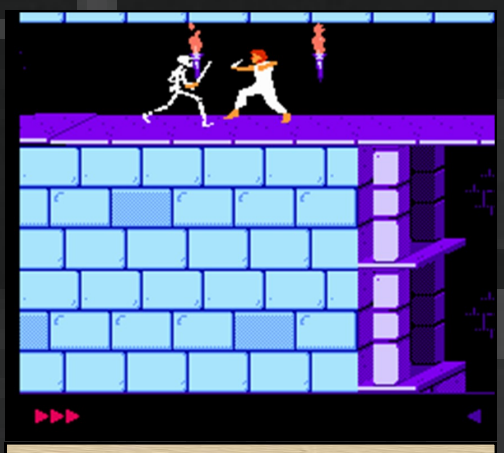
spiccato talento artistico!
Ecco il bello di quell'epoca in cui si programmava da soli un videogioco: ci si ingegnava sempre per superare i propri limiti oltre a quelli della macchina!
Già... a proposito della macchina: la prima versione del titolo uscì su Apple II nel 1989 e solo l'anno successivo arrivò su Amiga, ST e DOS.
Vi stupirà sapere che il titolo inizialmente fu... un buco nell'acqua!
La sua uscita in America, infatti, coincise solo con 7000 copie vendute nell'arco di nove mesi.
Ma il mondo, per fortuna, si accorse del valore del gioco non appena uscì in Giappone ed Europa: questi mercati accolsero con entusiasmo il titolo svuotando gli scaffali di tutte le copie distribuite (pensate che in Giappone vennero vendute in pochi giorni 10.000 pezzi di Prince Of Persia!).
Il successo fu tale che incominciarono a fioccare versioni



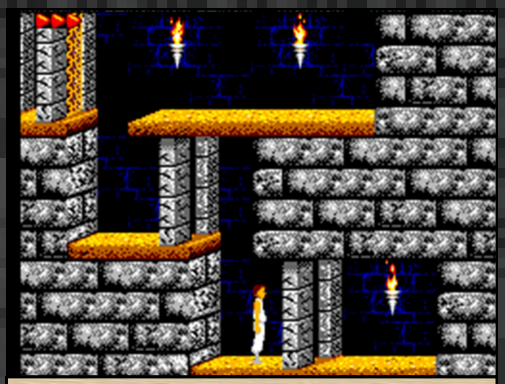
Versione per Amstrad CPC... assolutamente ben fatta e una vera chicca per gli appassionati di questo computer 8 bit che potevano bullarsi di avere una conversione che i cugini dello Spectrum e del C64 potevano solo sognare. Una situazione più unica che rara all'epoca!

Su Game Boy tutto aveva un sapore retrò... da film degli anni 20!

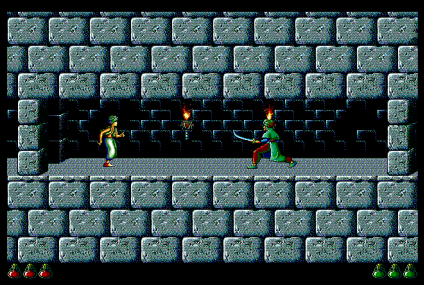
Se vi chiedete come fosse su Game Boy Color... beh, Prince Of Persia era così!



Anche gli scheletri dobbiamo affrontare!
Ma quello che mi spaventa di più è senza dubbio il pavimento viola di questa versione per NES



Master System e Game Gear condividevano la medesima grafica. Nella foto la versione per la console fissa. Considerate che sulla portatile Sega il quadro era leggermente più piccolo.



Ovviamente per lo Sharp X68000 far girare questo titolo era uno gioco da ragazzi! La versione che potete vedere era identica anche sulle altre due piattaforme computeristiche tipicamente “giappo”, cioè Fm Towns e PC-98.

Anche il Pc Engine ebbe la sua versione, molto simile a quella vista qui sopra, ma uscita su per questa console - a quanto pare - solo in versione CD-ROM.

Notevole il dettaglio grafico della versione per Megadrive, con una cura degli elementi scenografici decisamente superiore alla concorrenza, come potete facilmente notare in questa immagine.

per qualsiasi computer e console esistenti al mondo (incluse le piattaforme tipicamente "nippon" come FM Towns, Sharp X68000 PC-98 e TurboGrafx).
Curiosamente la matrice americana del titolo escluse i computer 8 bit da questi adattamenti, in quanto negli USA tali sistemi erano considerati oramai obsoleti.
La cosa veramente strana fu però che in Europa nessun pensò di effettuare il porting del titolo su C64 e ZX Spectrum, cosa che sarebbe risultata fattibile con un accordo diretto con Brøderbund Software. L'Amstrad CPC, di solito piuttosto sfortunata come macchina da gioco, ebbe invece la sua conversione di Prince of Persia (di ottima

E il Super NES come se la cavava? direi piuttosto bene (censure USA a parte).

PC MS-DOS AMIGA

LA STAMPA DELL'EPOCA...

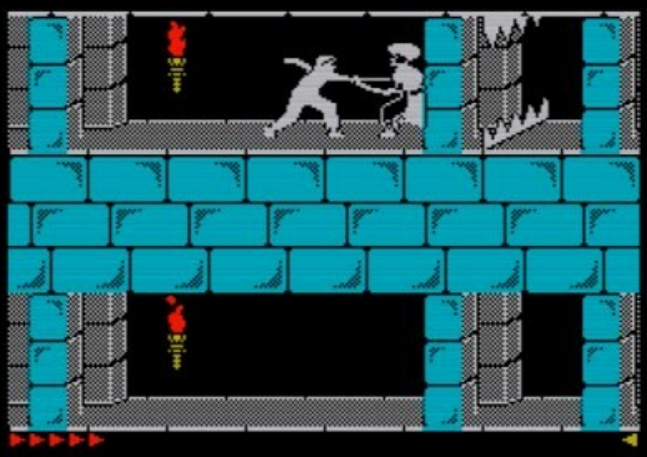
Come avranno reagito le riviste di fronte ad un titolo epocale come Prince Of Persia? TGM a marzo 1991 se la cava bene (ma non benissimo) assegnando un punteggio di 89% al gioco nella sua versione per Amiga, non assegnando nessuna medaglia ad un titolo di tale rilevanza storica. I motivi? "L'aspetto decisamente mediocre" e la somiglianza dal punto di vista grafico per molti dei livelli, tolgono quel punticino che sarebbe bastato per lo Star Player. Per il resto elogi a giocabilità, animazione e gameplay. In fondo un giudizio assolutamente lusinghiero che manca solo nell'intuire il peso che un gioco così innovativo avrebbe rivestito negli anni successivi. Restando invece nella sfera della stessa casa editrice, a maggio 1991 Zzap! recensisce l'unica versione per computer 8 bit ad avere un suo porting nel momento giusto (cioè quando quel computer era ancora in vendita!). Prince Of Persia per Amstrad prende… indovinate un po'? 89%, cioè lo stesso voto della versione Amiga. La conversione infatti è ben fatta, ma evidentemente non se la sono proprio sentita di assegnargli un voto superiore a quello dato alla versione 16 bit. Alla fine è anche una valutazione che possiamo capire e che rende sufficiente giustizia al gioco.

A febbraio del 1991 K dedica al gioco (versione Amiga) una pagina di recensione con tre foto, ma a dispetto dello spazio dedicato assegna al titolo i bollini di "K Gioco" e "K Grafica" con un punteggio di 912. Elogiati, oltre alle classiche animazioni e giocabilità, anche la longevità del titolo e la sua rigiocabilità, proprio in funzione del notevole piacere provato nel dedicarsi a questa avventura dinamica. Da segnalare che anche per la redazione di questa rivista la grafica è "un po' scarna", ma questo dettaglio sembra passare assolutamente in secondo piano rispetto al resto. L'articolo descrive i primi livelli e sottolinea come la difficoltà aumenti in maniera progressiva e tutto ciò che sembra facile preso in maniera singola, diventi complesso quando le dinamiche iniziano a mescolarsi. Viene inoltre sottolineato l'aspetto "cinematografico" del titolo, dato dalle sue animazioni così realistiche e fluide, oltre ad un bilanciamento di tutti gli elementi definito "perfetto".
La recensione termina con un giudizio lapidario su questo programma: "un gioiello."
Credo che non si sarebbe potuto riassumere il buon POP in maniera migliore e sicuramente chiunque avesse letto questa recensione avrebbe capito di trovarsi di fronte ad un piccolo capolavoro, in maniera decisamente più netta rispetto a quanto proposto da TGM. Anche in questo caso, però, non ci si è sbilanciati nel dichiarare questo gioco un punto di svolta per il mercato o un esempio che molti altri giochi avrebbero seguito successivamente. Era davvero così difficile notarlo all'epoca? Io onestamente credo di no.

Anche C+VG recensisce il gioco in versione Amiga a febbraio 1991 e come K dedica al titolo una pagina e tre foto. Il voto, in proporzione, si pone tra le due riviste concorrenti e si attesta a 90%, valore numerico che garantisce a Prince Of Persia la medaglia di C+VG HIT! Nel commento stranamente non si elogia tutto ciò che di buono è stato descritto dalla concorrenza, ma ci si limita ad un parallelo con Impossible Mission per il genere di gioco, per il gameplay che per le superbe animazioni. In effetti, periodo storico a parte, il paragone - con le opportune distinzioni - è comunque abbastanza calzante.
Per quanto riguarda il corpo della recensione, considerato lo spazio limitato, riesce appena a descrivere la storia dietro al titolo senza troppe divagazioni. Ad essere onesti alla fine dell'articolo traspare il fatto che il gioco è bello, ma non viene forse messo in risalto a sufficienza per le sue caratteristiche uniche ed innovative. Saltando un pochino più avanti nel tempo, esattamente a settembre 1992, questa rivista recensisce (sempre in una pagina) anche la versione Master System, assegnando un bel 93% di globale in considerazione dell'ottimo porting realizzato. In fondo, a più di un anno e mezzo di distanza dal rilascio delle versioni 16 bit, è oramai chiara l'importanza del titolo nell'universo ludico, consapevolezza che rende preziosa e degna di un voto altissimo qualsiasi conversione ben fatta di questo classico.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) www.zzap.it (ZZAP!) e www.archive.org (K)

1990



Il porting non ufficiale per ZX Spectrum 128K realizzato in Russia nel 1996. Al di là dell'aspetto che può sembrare buono, in rete circolano molte critiche al risultato finale, come ad esempio la mancanza del sonoro delle porte che si richiudevano, un elemento utile in molte sezioni dei livelli.

Cliccando qui potrete vedere 21 secondi di storia: il fratellino di Jordan Mechner si fa riprendere per permettere la realizzazione delle animazioni di Prince Of Persia. Il piccolo non lo sapeva, ma quelle sue movenze sarebbero finite su milioni di monitor del mondo!

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Karmy Santov Prince of persia...provato per la prima volta sul primo PC dell'epoca, credo un 286 (se non addirittura inferiore), tra famiglia e parenti si facevano le sfide a chi lo finiva in minor tempo. Un'opera d'arte immortale che merita il posto nell'olimpo dei migliori videogiochi di tutti i tempi

Paolo Calvino La cosa che mi colpì di più erano le animazioni e le azioni che potevi compiere con il personaggio. Non avevo mai visto niente di simile all'epoca, e soprattutto non in un platform.

Continua a pagina 41

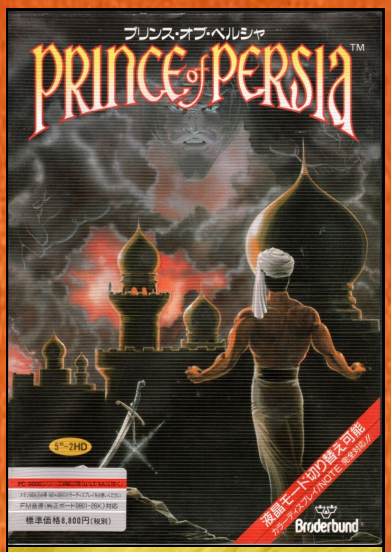
fattura) effettuata da Broderbund stessa. I motivi del perché Amstrad sì e gli altri no restano ancora oggi avvolti nel mistero.
Riguardo all'impatto che ebbe sul mercato dei videogiochi, un accostamento molto significativo è quello che fece il giornalista Charles Ardai che paragonò quanto fatto da questo titolo nel mondo dell'intrattenimento elettronico a quanto fece Guerre Stellari nel mondo del cinema.
Con il suo stile e le sue animazione, la risoluzione di piccoli enigmi e la dinamicità dei combattimenti diede al videogioco una dimensione di avventura cinematografica del tutto nuova.
Da considerare, come elemento fondamentale del gameplay, anche la totale assenza di vite: la sfida del giocatore è infatti in tempo reale!
Nel gioco si hanno 60 minuti per raggiungere la principessa e sarà quello il tempo che si avrà per completare il gioco anche nel mondo reale, un ulteriore piccolo espediente per immergere il giocatore nell'avventura che stava vivendo sullo schermo.
Ora chiudo con qualche curiosità:
- Molte conversioni non ufficiali hanno portato il titolo anche su computer dove ufficialmente non era mai arrivato, come sullo Zx Spectrum nel 1996 e su Commodore 64 nel 2011.
- La conversione su C64, realizzata da Andreas Varga, ha suscitato un po' di dibattiti: essa infatti è stata ottimamente realizzata ma per girare su un normale C64 richiede la cartuccia EasyFlash che permette di espandere la

Cosa avrebbero dato i possessori di C64 per poter giocare a questo gioco, così come lo vedete in questa immagine, nel 1990? Non lo so... ma so cosa avrebbero dovuto avere: un po' di memoria in più nel loro piccolo Commodore (che - per inciso - non si poteva mica installare). Alla fine allora perché non realizzare questo porting direttamente per Commodore 128?
Un po' capisco quelli che dicono che non ha senso realizzare un titolo per un vecchio computer se poi non lo si può far girare sull'hardware originale.

PC MS-DOS AMIGA

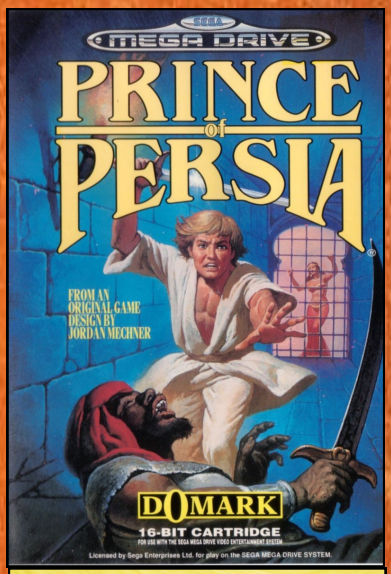
COVER ART

Su DOS, AMIGA, Atari ST, Amstrad, Apple II la copertina fu questa, un quadro davvero di effetto e molto evocativo che non a caso è finito sulla prima pagina di questo numero. Peccato solo che in Italia, causa XCopy selvaggio, avranno potuto avere tra le mani la scatola originale solo pochi fortunati (e onesti) acquirenti dell'epoca.



Sega CD, Sharp X68000, PC-98, MTowns e TurboGrafx ebbero invece la cover art che vedete qui sopra. Come vi sembra questa interpretazione utilizzata per tutte queste piattaforme nipponiche? Personalmente non mi "scalda" in maniera particolare e ritengo di gran lunga superiore l'originale qui a sinistra.

La versione SNES della confezione di gioco ci presenta un'interpretazione un pochino più fantasy del soggetto ma nella quale, comunque, ci sono tutti gli elementi del gioco: protagonista, principessa e il malvagio visir Jaffar (qui assai poco umano nell'aspetto). Non male davvero.



La copertina della versione Sega Megadrive, Master System e Game Gear aveva tutti gli elementi per offendere chiunque: nemico di colore stereotipato, protagonista con i capelli biondi (alla faccia dell'aspetto che avrebbe dovuto avere un principe di Persia) e principessa seminuda inerme sullo sfondo imprigionata, in attesa del suo salvatore... già che c'erano potevano pure metterle un ferro da stiro in mano!
Da notare poi l'abbigliamento del principe stesso che, per qualche motivo, ricorda Luke Skywalker nel primo film di Guerre Stellari.
Se non fosse ancora chiaro trovo questa cover orrenda.

Per le console più piccole (in termini di dimensioni e bit) della Nintendo, cioè Game Boy e NES, si optò per una revisione della copertina originale che potete ammirare qui sopra. Tutto viene estremizzato: l'espressione malvagia del visir, la paura della donzella in pericolo e l'aspetto "ninja cattivo" della guardia che affronta il principino in basso a destra. Pur preferendo l'originale, ritengo comunque interessante questo approccio che rielabora la cover originale piuttosto che stravolgerla completamente.

Per il Game Boy Color invece fu preferito questo salto del principe sopra delle fiamme. A memoria non ricordo una scena del genere in Prince Of Persia... forse sarebbero stati più pertinenti degli spuntoni insanguinati, ma capisco che il tutto sarebbe sembrato un pochino troppo macabro per lo stile Nintendo. La postura del principe è invece molto attinente con quella che vedrete nei salti del gioco. A mio giudizio sembra una cover un po' affrettata e si sarebbe comunque potuto fare molto di meglio.

1990

memoria del Commodore oltre i suoi canonici 64K. Il porting è stato fatto direttamente dalla versione per Apple II che nasceva su 128k. A detta dell'autore con la memoria base del piccolo Commodore non sarebbe stato possibile creare una conversione tanto accurata del gioco. Giustamente però qualcuno ha fatto notare che comunque su CPC il gioco era stato convertito e che, a prescindere da questo, non ha molto senso creare versioni per computer d'annata che non ne rispettano però le configurazioni originali. Al di là di queste polemiche, comunque, la versione C64 è veramente bella.
- La versione SNES del gioco in Nord America venne censurata eliminando una scena della sequenza iniziale giapponese nella quale il protagonista veniva torturato. Avendola sforbiciata di netto, senza riadattare in alcun modo il sonoro, la musica perdeva totalmente la sincronizzazione con il video!
- La musica originale del gioco è stata scritta dal padre di Jordan Mechner, al quale evidentemente piaceva schiavizzare tutta la sua famiglia e non solo il fratello minore!

Ok... da qui sono derivati tanti altri titoli, da Another World a Flashback, ma anche senza guardare ai programmi che più direttamente ricordano Prince Of Persia, questo gioco dimostrò che i videogiochi stavano crescendo e stavano prendendo consapevolezza del loro potere espressivo, motivo per cui noi tutti gli siamo debitori. ■

Un classico che si merita la AntaGold, senza “se” e senza “ma”! Recuperare Prince Of Persia in qualsiasi delle sue versioni è un obbligo morale per ogni appassionato di videogiochi che non lo abbia mai incrociato (eresia!). Da notare che la durata massima di 60 minuti è inoltre una caratteristica ancor più apprezzata da chi non ha tanto tempo da dedicare al gioco (ma state pur certi che se potrete farlo lo giocherete e rigiocherete molto più a lungo).
POP non è solo un titolo che ha rappresentato un passo importante nello sviluppo dei videogames, ma è ancora oggi un gioco godibile e divertente, al punto che non fatico a vedere i nostri figli giocarlo con lo stesso entusiasmo che avemmo noi in quei primi anni novanta e, in fondo, è proprio questa la caratteristica principale che dovrebbe avere un titolo che si fregia di questa medaglia.

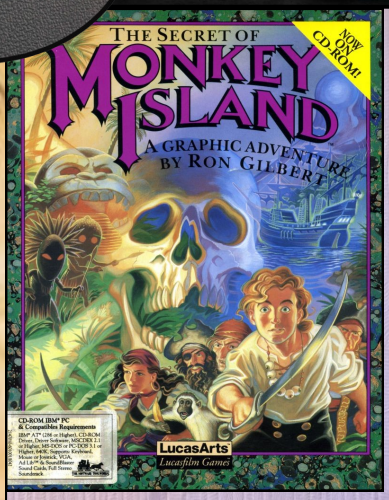
Massimiliano Boselli Il primo Prince Of Persia era anni luce avanti per l'epoca, per le mosse, la difficoltà, la storia... Affrontare le guardie in duello (specialmente quella dell'ottavo quadro, mi sembra, fortissima, che non potevi ucciderla se non facendola indietreggiare fino a precipitare nel baratro) e il gemello cattivo nato dal salto nello specchio (quel bastardo ad un certo punto ti chiudeva pure una grata sulle mani facendoti cadere di sotto) che poteva essere sconfitto solo in un modo, verso la fine... Ci ho passato le ore, prima sull'Amiga di mio cugino e poi sull'emulatore. Mi ci sono scassato sopra dita e tastiera, ma è tuttora un titolo che gioco con piacere.

Iacopo Landrini Prince of Persia. Giocato sul mio primo PC, arrivato a casa direttamente dall'ufficio di mio padre a cui lo avevo passato un collega "per tuo figlio che ha il PC nuovo". Quello che mi colpì fu il baratro fra le animazioni degli altri miei giochi e questo gioiello, qualcosa di mai visto prima (avevo provato Karateka su uni schermo a cristalli liquidi e purtroppo non rendeva). Da lì in poi quel dischetto venne con me in casa di altri amici. Memorabilia: il combattimento con Jafar, il momento in cui capii come ricongiungermi con l'ombra e la prima volta che riuscii a finirlo tutto in un'unica giocata senza morire, risultato ottenuto con la tigna e la cattiveria dell'adolescenza.

Antonio Michele Patti Il mio primo videogioco di sempre. Giocato su MS-Dos ma provato anche su Amiga.
Ancora oggi, dopo 30 anni, mi ritrovo a pensare alla colonna sonora, all'introduzione, ai duelli di spada.
Un gioco che, praticamente, fa parte del mio Dna.

Giulio Cesare Non l'ho vissuto al momento dell'uscita e la prima volta che l'ho provato nemmeno mi era piaciuto (lo stesso per Another World e Flashback), a causa dei controlli "particolari" del personaggio (come se gli input arrivassero in ritardo, spero di essere stato comprensibile) e la sua tendenza a "slittare"; fatta l'abitudine, sono tre esperienze che ogni videogiocatore dovrebbe vivere, ne vale la pena.
Non mi stupisce il flop negli USA, da sempre popolo attratto quasi esclusivamente da "commercialate" (basti pensare alla scarsa considerazione che hanno di un regista geniale quale John Carpenter...).

PC MS-DOS AMIGA



Correva l'anno 1988 e Ron Gilbert, dopo aver terminato "Zak McKracken and the Alien Mindbenders", buttò giù un'idea per il suo gioco successivo. L'ispirazione nacque dalla sua attrazione preferita di Disneyland: "I Pirati dei Caraibi". A quanto sembra questa prima bozza il gioco non prevedeva il personaggio di Guybrush, ma solo Elaine e Le Chuck.
Presentò quindi l'idea alla Lucasfilm Games che la apprezzò, ma l'azienda preferì dare priorità ad un'altra avventura in fase di realizzazione e che, essendo legata ad un film, aveva necessità di essere pronta per l'uscita della pellicola. Il titolo di questo film? "Indiana Jones e l'Ultima Crociata"!
Ron Gilbert fu quindi assegnato alla sua realizzazione e solo al termine di questo gioco (direi un signor gioco), poté dedicarsi al suo nuovo progetto a tema piratesco, avviato con il titolo provvisorio di "Mutiny on Monkey Island".
Resosi però conto che le dimensioni del progetto erano troppo grandi per poter essere gestite da solo, coinvolse due autori che lavoravano da poco tempo in Lucasfilm Games : Tim Shafter e Dave Grossman.
Ron ricorda che i due avevano un senso dell'umorismo diverso: Tim era più diretto, mentre Dave più ironico e sarcastico, ma insieme si integravano alla grande. Decise quindi di assegnare a ciascuno la scrittura di determinati passaggi della storia, a seconda del tono che voleva dare a quella sezione.
Il processo di realizzazione del gioco fu comunque abbastanza atipico perché la storia venne scritta mano a ma-

Lo SCUMM bar... Direi che è divenuto un posto leggendario nei nostri ricordi di videogiocatori!

**Titoli di testa della versione Amiga.
Al solo vederli mi torna in mente la musica del gioco.**

Il dialogo iniziale faceva già capire la comicità che ci avrebbe accompagnato per tutto il gioco!

Imparare ad usare la spada sarà il meno... Quello che conterà davvero sarà la nostra bravura con gli insulti!

1990

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Nella prima foto un bel primo piano della versione Amiga.
Subito sotto la stessa schermata in versione Atari ST. Questa piattaforma fu molto svantaggiata dall'essere uscita prima di quella Amiga.. e si vede chiaramente.

Per la cronaca, se ci fosse bisogno di ricordarlo, Loom era un'altra avventura Lucas in uscita quell'anno.

Questa invece è una schermata dalla versione VGA, con i suoi 256 colori.

no che il titolo veniva programmato, con intere linee di dialogo e gag praticamente improvvisate e realizzate sul momento.
Di certo un sistema del genere sarebbe impossibile da riproporre nella complessità dei giochi moderni, ma avrebbe potuto creare problemi anche all'epoca, nonostante il team fosse ben affiatato.
La bussola che aiutò tutti a seguire un obbiettivo comune, oltre alla loro naturale sintonia, fu un saggio che Ron Gilbert aveva scritto dal titolo "Perché i giochi di avventura fanno schifo!" (Why Adventure Games Suck!)
In maniera molto puntuale (beh, in effetti era divisa per punti...) il game designer, da giocatore di titoli concorrenti, analizzò tutti gli errori di progettazione che secondo lui rovinavano molte avventure grafiche dell'epoca (e a Sierra fischiarono le orecchie per giorni, credo).
Monkey Island fu quindi il primo gioco creato seguendo questi comandamenti e visto l'impatto che Monkey ebbe sul genere, si può dire che l'analisi di Ron fosse più che lucida e sensata.
Torniamo quindi al gioco che nel 1990, dopo nove mesi di duro lavoro, vide la luce nella sua versione PC EGA a 16 colori (compatibile anche con CGA a QUATTRO colori!!!), Atari ST e Macintosh (tutte sempre a 16 colori).
A livello di gameplay il gioco si poggiava sul motore SCUMM, inaugurato con Maniac Mansion e affinato nelle produzioni successive, con l'aggiunta, ad esempio, dello scaling dei personaggi, che permetteva loro di

Dopo tante fatiche eccoci in rotta per Monkey Island... Ma l'equipaggio non si rivelerà così determinato e fedele come pensavamo.

1990

Indovinate che versione è questa? Facile visto che gli oggetti testuali nell'interfaccia risultano sostituiti con le loro immagini e che i verbi sono stati ridotti a nove!

In alto un intenso primo piano di Elaine in versione VGA a 256 colori.

Sotto lo stesso primo piano in versione EGA 16 colori. Come vedete non è solo ridotta la cromia.. è proprio una schermata diversa!

rimpicciolirsi mano a mano che si allontanavano verso l'orizzonte o l'aggiunta della funzione di indicazione automatica dell'oggetto puntato con il cursore (prima era necessario impartire un comando specifico per "chiedere" cosa fosse quell'oggetto)

Venne poi rilasciata la sfavillante versione PC VGA a 256 colori e la sua conversione Amiga, che contava sugli sfondi della versione VGA, ma con i colori ridotti a 32.

Ovviamente la versione VGA era quella esteticamente superiore, ma anche la versione per il 16 bit Commodore si difendeva bene, potendo poi contare su un comparto audio superiore. Da notare che la versione Atari ST invece, avendo la sfortuna/fortuna di essere uscita nel primo lotto, risultò avere una grafica molto inferiore rispetto alla concorrenza.

In queste prime versioni pubblicate gli oggetti raccolti erano ancora indicati in forma "testuale", mentre nell'edizione CD ROM del 1992 di Monkey Island vennero sostituiti da immagini che li rappresentavano, similmente a quanto implementato nel secondo capitolo della serie. In questa versione per disco argenteo, inoltre, vennero ridotti i verbi di interazione a video, togliendone tre poco usati, e furono inserite musiche ed effetti sonori di qualità superiore.

Mi rifiuto di descrivere nel dettaglio la trama del gioco, perché se lo avete giocato sarebbe inutile dirvela e se non lo avete giocato... beh, dovete ASSOLUTAMENTE recuperarlo perché una pietra miliare del genere non può mancare nel vostro bagaglio culturale videoludico. Per di più non dovete nemmeno rivolgervi all'emulazione per potervelo

E per non farvi mancare nulla vi mostro la versione EGA anche durante la fase di gioco.

godere, in quanto nel 2009 è stata pubblicata una Special Edition disponibile su qualsiasi piattaforma conosciuta : PC e Mac Steam/GOG, Xbox Live Arcade, PlayStation Network e iOS.
Questa nuova versione gode di una grafica e di un'interfaccia totalmente rinnovate e di una modalità di aiuti automatici configurabili, così da rendere più accessibile il gioco ai meno esperti. La cosa bella di questo remake è che con la semplice pressione di un tasto potrete riportare il titolo alla sua versione originale (quella in CD-Rom del 1992) e giocare l'intera avventura con il suo sapore pixel retrò!
Anche per questo gioco ci sarebbero tonnellate di altre info da regalarvi, ma purtroppo ho una vita da vivere (e un supermercato che mi aspetta) e devo cercare di essere un pochino succinto. Diciamo che vi metto di seguito alcune delle sue curiosità più note (ma ce ne sarebbero decine - non scherzo!):
- La versione demo di Monkey Island venne programmata appositamente con puzzle e dialoghi dedicati e vedeva Guybrush impegnato ad uscire dalla città portuale di Melee Island la cui strada era bloccata da un Troll. Durante tutta la demo il protagonista e i personaggi non perdevano occasione di ricordare al giocatore cosa sarebbe stato offerto dal gioco completo e che quella era solo una versione dimostrativa.
- Nella versione EGA (la prima) c'era un momento in cui il giocatore esaminava un tronco d'albero nella foresta. A quel punto Guybrush indicava che c'era un ingresso ad un sistema di catacombe, ma se tentava di entrare il gioco chiedeva di inserire il disco 22, poi il 36 e infine il 114 per continuare. Era un evidente scherzo, ma non per tutti... il sevizio clienti di LucasArts ricevette infatti numerose chiamate che chiedevano informazioni sui dischi mancanti! Pertanto dalle versioni VGA e Amiga in poi, questa gag venne eliminata per essere però citata in un passag-

Attenzione.. giusto un assaggio della versione CGA nella bellezza sfavillante dei suoi QUATTRO colori!

Lo SCUMM bar in "quadricromia"... quanti saranno i giocatori che hanno affrontato tutto il gioco così?

**Ok... se pensavate che la CGA fosse la modalità grafica meno colorata, forse non avete considerato la scheda Hercules.
Qui sopra uno screen che vi chiarirà le idee.**

**I tre pirati nella versione "special Edition" del 2009,
Ad alcuni questa grafica completamente ridisegnata potrebbe non piacere (così come la nuova interfaccia grafica) ma non preoccupatevi, premendo un semplice tasto potrete sempre tornare alla versione originale del gioco, in tutta la sua pixellosa magia!**

1) L'OBBIETTIVO FINALE DEVE ESSERE CHIARO
Sin dall'inizio il giocatore deve sapere qual è l'obbiettivo finale del protagonista.
Questo scopo nel corso dell'avventura può cambiare, ma deve sempre essere chiaro.

2) GLI OBBIETTIVI SECONDARI DEVONO ESSERE CHIARI
Per arrivare all'obbiettivo finale tutti i passaggi tra gli obbiettivi secondari proposti dalla storia devono essere chiari. Per un game designer è facile dimenticare ciò che il giocatore sa o non sa della sua storia e se il giocatore non ha chiari questi passaggi quasi certamente abbandonerà il gioco.

3) VIVI E IMPARA:
Un'avventura non dovrebbe mai portare alla morte del protagonista, soprattutto se questa non può essere prevista dal giocatore. E' inoltre un pessimo elemento di gameplay se questa morte serve solo a far capire cosa il giocatore non deve fare.

4) ENIGMI NEL GIUSTO ORDINE
Si dovrebbe sempre evitare che la soluzione ad un problema venga trovata prima del problema stesso. Proporre gli enigmi nell'ordine corretto è la fonte dell'elemento di sfida che appaga il giocatore nel superare l'ostacolo.

5) HO DIMENTICATO DI PRENDERLO
Non chiedere mai ad un giocatore di usare un oggetto che non possa più raccogliere.

6) GLI ENIGMI DEVONO FAR AVANZARE LA STORIA
Nessun enigma dovrebbe essere fine a se stesso o non far progredire la storia in maniera chiara

7) IL TEMPO REALE E' UNA BRUTTA COSA
Qualsiasi enigma che richieda un tempo esatto per essere risolto, non deve seguire il tempo reale, ma un tempo "relativo". In sostanza il più delle volte si deve dare solo l'illusione al giocatore di dover correre e di avercela fatta per il rotto della cuffia.

8) RICOMPENSA
La risoluzione di un enigma deve ricompensare il giocatore con nuove aree esplorabili, nuovi personaggi, svolte nella storia o colpi di scena.

9) ENIGMI LOGICI
Gli enigmi devono sempre essere logici. Dopo averne risolto uno difficile il giocatore dovrebbe sempre dire"Certo! Perché non ci ho pensato prima?" e non "Era impossibile arrivarci!".
Se la soluzione si trova per tentativi o per fortuna non è un buon enigma

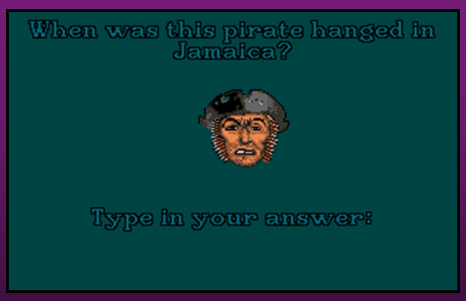
10) INTENZIONE
Agevola il giocatore nel fargli fare quello che vuole fare

11) EVENTI CONNESSI
Per permettere al giocatore di proseguire bisogna sempre assicurarsi che le azioni e gli oggetti necessari a proseguire siano collegati all'impedimento che lo blocca in quel momento

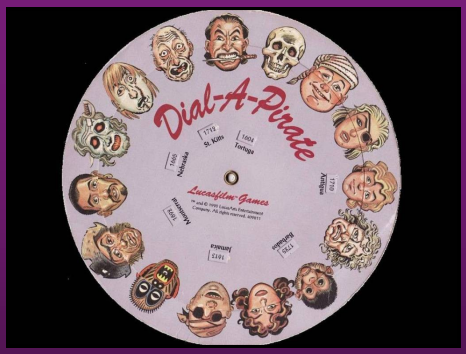
12 DARE LIBERTA' AL GIOCATORE
Il giocatore deve potersi muovere tra più obbiettivi secondari da risolvere, fornendogli una certa libertà nell'affrontare più enigmi contemporaneamente. Ingabbiare il giocatore in una trama lineare potrebbe frustrarlo se rimane bloccato in un punto e non ha altro da fare.

PERCHÉ LE AVVENTURE GRAFICHE FANNO SCHIFO

Cercando un po' su internet sono riuscito a recuperare il documento di Ron Gilbert "Why Adventure Games Suck!" e mi sono permesso di tradurlo e adattarlo nella nostra lingua quel tanto che basta (ho cercato di mantenere il senso di ciò che aveva scritto, provando a riassumerlo un po').
Alcuni di questi punti sembrano scontanti... ma a quell'epoca non lo erano affatto.
Provate un paio di avventure non Lucas di quel periodo (magari Sierra) e ne riparleremo.



Il sistema di protezione prevedeva una risposta a questa difficile domanda. Ma come potevate trovarla?



Semplice: usando questa ruota contenuta nella scatola originale! Girando il disco e creando la faccia del pirata mostrata nella schermata precedente era facile trovare la data corretta sotto al luogo indicato. Peccato fosse altrettanto facile fotocopiare il disco smontato e ricrearne quanti ne volevate, da distribuire insieme ai dischetti copiati.

gio del secondo capitolo.
- il nome del protagonista, Guybrush, deriva dal programma DPaint. Infatti i salvataggi venivano indicati con l'estensione "*.brush". Non avendo ancora un nome per il protagonista il grafico Steve Purcell (sì, è proprio lui, il creatore di Sam&Max!) salvò il protagonista con un generico "guy" così che il file risultò "guy.brush" e a forza di chiamarlo così, decisero che quello sarebbe stato il suo nome. Il cognome Threepwood è stato scelto invece con una specie di brainstorming di gruppo, ma non è mai stato chiarito da dove derivi e chi lo abbia proposto.
- In questo primo Monkey Island doveva esserci una scena di combattimento navale ma fu tagliata dal gioco finito. Questa idea venne però ripresa nel terzo capitolo della saga.
- il duello di spade a suon di insulti nacque dai vecchi film di Errol Flynn che i tre autori del gioco guardarono spesso in quel periodo per ispirarsi: in quei film si resero conto che durante i duelli non sembrava contare l'abilità

PC MS-DOS AMIGA

LA STAMPA DELL'EPOCA...

K, nel maggio del 1991 offre una recensione di questo The Secret Of Monkey Island articolata su due pagine, con tante foto e una giusta parte di descrizione del titolo. Il voto viene assegnato sia alla versione PC che alla versione Amiga e in entrambi i casi risulta essere un bel 900 tondo tondo.
Con il senno di poi due punti della analisi non mi convincono appieno: il primo è che non viene fatta una distinzione tra la versione PC VGA ed EGA (nemmeno accennata). Nonostante il gioco fosse bello in entrambi i casi, una piccola nota a riguardo non sarebbe risultata stonata.
L'alto punto che mi fa storcere il naso è la presenza di un paio di foto "spoiler". Oggi siamo più sensibili alla problematica, ma senza dubbio in un titolo come questo che basava gran parte della propria magia sulla presenza di gag visive, sulla assurdità di certi passaggi e sulla risoluzione creativa di alcuni enigmi, avrei evitato di mostrare immagini come quella del cannone che ci spara su Monkey Island. Corretta invece la valutazione sulla longevità, cruccio di questo genere di giochi: una volta finito non c'era lo stimolo a riprenderlo in mano a breve distanza.

C+VG anticipa tutti nel suo numero di lancio del gennaio 1991 e pubblica la recensione di questo gioco quattro mesi prima della concorrenza e su tre belle pagine piene di informazioni.
L'articolo in effetti è preso di peso dalla versione inglese della rivista, come si può intuire dal fatto che le foto sono riferite al gioco in lingua originale con scheda EGA (la prima pubblicata insieme a quella per Atari ST). Piccola lacuna è data dal fatto che non ci siano riferimenti alla versione a 256 colori o che il titolo verrà localizzato completamente nella nostra lingua. Probabilmente questo accadde perché il primo numero della rivista italiana venne realizzato senza modificare troppo il materiale originale. Delle versioni ST e Amiga viene solo detto che esistono (anche se in effetti quella Amiga doveva ancora essere pubblicata). Tante le foto - grossi spoiler non ne vedo - e testo della recensione, come da tradizione della rivista, ridotto al minimo indispensabile, con un apprezzabile approfondimento però sul sistema di combattimento a suon di insulti, caratteristica unica di questo gioco.

TGM propone la recensione di questo gioco a Maggio 1991 analizzandolo in due pagine con una filosofia diversa dalle testate concorrenti (in particolare C+VG): poche foto e tanto testo. Da quanto visibile la versione provata è sempre PC EGA, ma questa volta nella sua versione italica. Il voto pari a 98% è un attestato d'amore per questo genere e per la Lucas e può in fondo essere assolutamente condiviso (a patto però di non considerare importante il problema legato alla "rigiocabilità" delle avventure grafiche).
Nemmeno dovrei farvelo notare, ma il bollino assegnato è quello del TOP SCORE, onorificenza massima della rivista.
Interessante notare che nel commento si accenna alla versione Amiga indicando che era addirittura migliore di quella PC (cosa vera se prendiamo a paragone i 16 colori EGA, ma non la versione VGA che qui comunque non viene mai citata).
I difetti elencati qui invece sono piuttosto "originali": si lamenta la mancanza dell'opzione "switch" per giocare all'avventura con vari personaggi e si punta l'indice contro l'impossibilità di finire il titolo attraverso più strade, elemento comunque presente nelle classiche avventure Lucas uscite fino a qual momento

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org

1990

Una delle possibile morali che si potevano far dire al protagonista alla fine del gioco... assolutamente in linea con la follia del titolo appena portato a termine.

con la spada, ma piuttosto quella con la lingua, perché i protagonisti non facevano altro che parlare invece di impegnarsi a tirare di scherma!

- Nel 2005, un gruppo di studenti della Hammond High School di Columbia, nel Maryland, ha realizzato una versione teatrale di The Secret of Monkey Island. Chris Heady, l'ideatore della rappresentazione (ed interprete di Le Chuck) è riuscito ad ottenere i diritti per poter utilizzare tutti i riferimenti al titolo da LucasArts praticamente gratis, grazie alla sua passione per il gioco e alla capacità della LucasArts di appoggiare il lavoro di un loro fan. ■

AntaGold

Non avete giocato Monkey Island??? Come potete definirvi dei videogiocatori degli anni novanta? Anche i non appassionati di avventure grafiche dovrebbero recuperare questo capolavoro, realizzato da un team relativamente piccolo e con un budget molto limitato, ma pieno di idee e trovate assolutamente fantastiche.

Lo avete già giocato e vi mancano altre avventure storiche della Lucas? Aspettate! Prima recuperate tutto il catalogo avventuroso di questa meravigliosa software house e solo allora ributtatevi su questo classico.

Unica eccezione? Se avete una prole capace di giocare insieme a voi potrebbe essere divertente rivivere l'avventura accanto a loro, stimolandoli a trovare le soluzioni che voi, immagino, ricordate a memoria!

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Dario Borsò Il miglior gioco di sempre, secondo solo a Monkey Island 2. Ci ho lasciato il cuore!

Paolo Dichiarante Li ho amati tutti e tutti finiti. Monkey Island per sempre nel mio cuore e nella mia testa.
I punta e clicca sono stati importantissimi nella mia crescita perché avevo poco più di 10 anni e li giocavo tutti.
Lucas art nella storia!!!!

Riccardo Reale Io odiavo le avventure grafiche che imperversavano su PC... Tutte tranne questa. L'unica che mi ha davvero fatto divertire e che mi sono impegnato a finire. Bei ricordi!

Valerio Baloo Viotti Un capolavoro di ironia, giocato, rigiocato e ririgiocato continua a strappare un sorriso! Devo assolutamente ritrovarlo...

Alessandro Santi La migliore avventura grafica di sempre!

Beppe Randisi Bellissimo allora e bellissimo ancora oggi.

Francesco Scala Una volta ci ho giocato per 11 ore consecutive...

Pierdomenico Romano: Stan che gestico-la vigorosamente e la carrucola infilata in un pollo di gomma credo siano le due cose più geniali mai viste in un videogioco!

Pubblicità del passato

Virgin Games

Scansione da www.retroedicola.com

olivetti ITALIA'90 OFFICIAL SUPPLIER

WORLD CUP SOCCER ITALIA '90

L'UNICO gioco ufficiale dei Mondiali Italia '90!

ACCEPT NO SUBSTITUTE

C64 CASSETTA	18000 lire
C64 DISCO	25000 lire
SPECTRUM CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD DISCO	25000 lire
AMIGA 1 MEGA	29000 lire
AMIGA 1/2 MEGA	29000 lire
IBM 5,25/3,50	29000 lire
ATARI ST	29000 lire

IN OGNI CONFEZIONE:

Manuale in italiano.

Plus

Tabella per i Mondiali in omaggio.

Plus

La storia dei Mondiali dal 1930 al 1990.

Plus

Divertenti aneddoti e fantastici profili dei più importanti personaggi dei Mondiali.

... DA NON PERDERE!

LEADER DISTRIBUZIONE

IBM

ATARI ST

AMIGA

Virgin Games

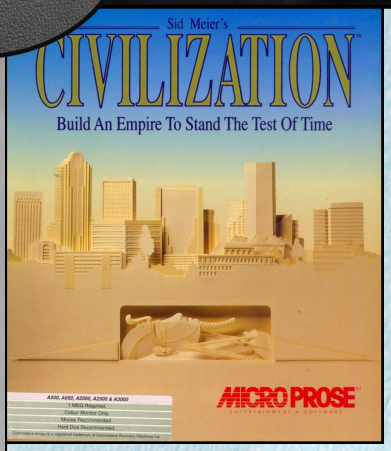
ITALIA'90®

Licensed by OLIVETTI official supplier ITALIA'90'.

Available from W.H. Smiths, Menzies, Boots, Woolworths your local VIRGIN store and all leading software retailers.

©1990 Virgin Mastertronic, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.

PC MS-DOS AMIGA



ATTENZIONE! QUESTO GIOCO PUO' CAUSARE DIPENDENZA.
Ecco l'avviso che avrebbero dovuto scrivere sulla scatola di questo Sid Meier's Civilization (per gli amici Civilization, per quelli ancora più amici solo Civ). Invece nessuno ci avvisò… e per molti di noi fu la fine della propria vita sociale.

Per spiegare meglio il concetto descriverò una scena classica del "dipendente" da Civ: il giocatore si mettete al computer con l'intenzione di giocare giusto un'oretta in attesa della cena. Il sole tramonta all'orizzonte ed arriva l'ora di cenare. Il ragazzo comincia a ripetere a se stesso: "Sconfiggo gli Zulu e vado a mangiare"... "Invento la polvere da sparo e vado a mangiare"... "produco il primo aereo a reazione e vado a mangiare"…
Improvvisamente, senza rendersi conto di come possa essere accaduto, il giovane vede il sole ricomparire fuori dalla finestra, sente gli uccellini cinguettare e si accorge in quel momento di aver passato tutta la notte sul PC/Amiga.
Non ha cenato, non ha dormito, passerà una giornata in stato semicomatoso ma è comunque felice e soddisfatto: la sua civiltà si sta infatti per lanciare verso Alpha Centauri!!!
Se in qualche modo vi siete riconosciuti in questo ragazzo… benvenuti nel grande club dei "drogati di Civ"!!!

Uno dei titoli più importanti della storia dei videogiochi (e vedremo più avanti perché) nacque verso la fine dei lavori di un altro grande titolo Microprose: Railroad Tycoon. I due autori del gioco, Sid Meier e Bruce Shelley, infatti, cominciarono a progettare Civ poco prima di terminare Railroad. In realtà i due avevano già un gioco in lavorazione, intitolato Covert Action, ma pare che non fossero molto entusiasti del risultato e sentissero l'esigenza di pensare già al progetto

Essenziale, blocchettosa e priva di grandi effetti grafici… ma era comunque uno spasso perdere le ore su questa graifca.

Le notizie dei giornali ci fornivano importanti informazioni circa la situazione mondiale e gli accadimenti degli imperi in competizione con noi o, come in questo caso, annunciavano una nuova scoperta dei nostri scienziati

La schermata relativa alla gestione della città influenza ancora oggi i titoli di questo genere, giusto per dire quanto fosse lungimirante e funzionale il design dei menù.

La catapecchia in cui viviamo poteva venire abbellita quando i cittadini erano entusiasti del nostro operato, passo dopo passo, fino a diventare una reggia spropositata

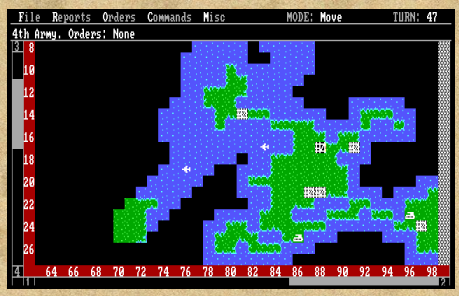
1991

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Tutto iniziava da qui: da questo momento siamo noi il capo!

La “fog of war” era un bellissimo espediente per stimolare la curiosità del giocatore, soprattutto nei primi turni in cui le cose da tenere sotto controllo non erano poi molte.

Conquistare una città e vedere il proprio esercito marciare gloriosamente al suo interno era una soddisfazione incredibile...e, udite udite, ammetto che ancora oggi mi gasa parecchio.



Un‘immagine di Empire - Wargame of the Century - titolo che influenzò enormemente Sid nello sviluppo di Civilization, specie per quanto riguardava la parte militare.

La schermata di presentazione che introduceva la partita: nel frattempo il computer generava la mappa del gioco. Su Amiga il tempo di generazione era talmente lungo che coincideva quasi con la durata di questa (lunga) introduzione.

successivo.
In particolare Meier era rimasto molto intrigato da Sim City, pur non trovando valida l’assenza di scopo che tanto piaceva a Will Wright. Pensò quindi di prendere quanto fatto con Railroad Tycoon e mescolarlo con Sim City, offrendo però al giocatore avversari computerizzati con cui competere e focalizzando il tutto su una prospettiva più ampia, coinvolgendo cioè numerose città nel gameplay.
Altro gioco a cui Meier deve davvero moltissimo è Empire - Wargame of the Century, un titolo strategico realizzato da Interstel che il geniale autore di Civ aveva giocato davvero a lungo e che aveva particolarmente amato. In un’epoca in cui i simulatori bellici per computer presentavano una profondità ed una complessità maniacale, Empire faceva della semplicità il suo cavallo di battaglia, senza sacrificare però il lato strategico.
Se non conoscete questo Empire, cosa molto probabile, vi riassumo gli elementi che vennero “assorbiti” dal nuovo gioco di Meier: la mappa oscurata che richiedeva di essere scoperta con l’esplorazione, la produzione delle unità da parte delle singole città, le forze militari contraddistinte da soli tre parametri (attacco/difesa/velocità) e… i turni!
Eh già... nel primo periodo di sviluppo, il progetto di Civilization era stato pensato per essere giocato in tempo reale (proprio come Sim City), ma successivamente venne convertito in un sistema a turni per facilitare proprio lo svolgimento e la gestione degli scontri bellici. Se ci pensate è un dettaglio ironico per il gioco che ha reso “i turni” così famosi al grande pubblico. Tornando alla realizzazione vera e propria del titolo. dopo un primo periodo in cui la programmazione venne fatta dal solo Sid, il duo applicò una formula piuttosto inusuale per procedere: Meier programmava le modifiche al gioco nel pomeriggio fino a tarda sera e lasciava l’ultima versione a Bruce sulla sua scrivania. La mattina successiva Bruce testava la versione e annotava tutte le modifiche e le idee che gli venivano in mente. Sid arrivava, prendeva le note e si metteva nuovamente a programmare

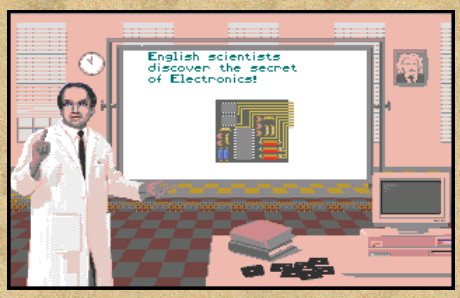
sulla base di quei suggerimenti… e il “giro” ricominciava!

Arrivati ad un punto in cui tutto funzionava a dovere, Civilization aveva preso la forma di un valido wargame ambientato in un’epoca classica, con falangi, centurioni, cavalieri. Per quanto il tutto fosse già buono, Sid e Bruce sentivano che mancava ancora qualcosa.
La svolta arrivò quando i due ebbero l’idea di estendere la simulazione a diverse epoche storiche… ed ecco prendere corpo l’intuizione più felice dell’intero processo di creazione: l’albero delle tecnologie!
Sviluppare questo aspetto non fu affatto facile e richiese settimane di confronti che coinvolsero anche altre figure di Microprose, appassionate da quelle accese discussioni che sembra si tenessero negli uffici di Mircroprose: quali tecnologie avevano segnato l’evoluzione umana e andavano quindi inserite? Quali erano i prerequisiti per raggiungere quel determinato avanzamento? Quali effetti avrebbe avuto sulla civiltà quello specifico progresso?
E così, mentre si definiva questo aspetto del gioco, giunse in maniera naturale anche l’inserimento della seconda modalità di vittoria possibile in Civ: conquistare le stelle!
Se, infatti, inizialmente la conquista militare del globo era l’unica via prevista dai due creatori del gioco per giungere alla vittoria, l’aggiunta del progresso scientifico suggerì anche una strada “pacifica” per primeggiare su tutte le altre civiltà del pianeta.
A corollario di tutte queste idee che coinvolgevano l’evoluzione umana arrivarono anche le meraviglie del mondo, strutture uniche capaci di dare particolari bonus alla civiltà che le avesse costruite.
Arrivati a questo punto Meier e Shelley sentirono che tutti gli elementi erano stati inseriti e raffinarono il titolo per la sua pubblicazione.

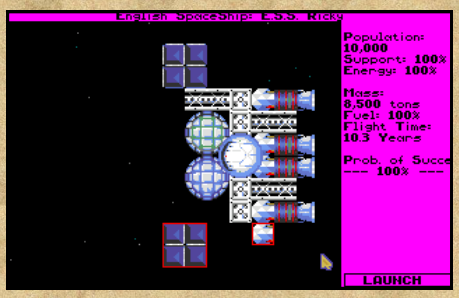
Quando Civilization uscì nei negozi era il 1991 e la risposta del pubblico fu più molto positiva, facendo entrare il programma nella top ten delle vendite per molte settimane consecutive.
Ovviamente dopo un paio di mesi dal lancio ci si aspettava

Questa vignetta riassume il VERO problema di tutti i Civilization... un problema che nessuna patch potrà mai risolvere!

Sarà anche uno squallido villaggio... ma Oryx può vantare i Giardini Pensili di Babilonia in mezzo alle sue catapecchie



Oramai lo sanno anche i muri, ma lo scienziato che illustrava i nostri progressi tecnologici aveva proprio la faccia di Sid Meier. Io comunque ve lo scrivo lo stesso.



La corsa allo spazio profondo attraverso la costruzione della nave per Alpha Centauri, era davvero esaltante e arricchiva il gameplay di uno scopo diiverso dal solito “distruggi tutti)

In questa foto gli sfavillanti 256 colori della versione VGA DOS... ma come avete notato dalle foto delle pagine precedenti anche i 32 dell'Amiga 500 andavano molto bene

Il gioco venne pubblicato anche su SNES. La versione Nintendo, uscita nel 1995, poteva sfruttare il mouse realizzato per la famosa console a 16 bit, rendendo l'esperienza di gioco molto simile a quella per computer.

Nella foto la conversione del gioco per Playstation. Il titolo per la console Sony uscì nel 1996 e, dalle info disponibile on line, pare non sia mai uscita al di fuori dei confini del Giappone. La grafica, come si vede, era stata totalmente rivista insieme all'interfaccia, così da risultare più comoda per l'utilizzo del joypad, al punto che il titolo non era nemmeno compatibile con il mouse prodotto per la console.
Quanto detto vale anche per la versione Sega Saturn, con l'unica differenza che venne pubblicata un anno dopo.

La versione per Atari ST: meno colori (16), ma giocabilità intatta!

che il titolo sarebbe lentamente scivolato al fondo dalla classifica dei best seller per poi sparire, cosa assolutamente normale anche per i titoli di successo. Microprose con stupore si accorse però che questo non stava accadendo: Civilization continuava a vendere e non accennava a fermarsi, merito del passaparola che evidentemente settimana dopo settimana, portava sempre più gente a "drogarsi" con questo gioco.
Nel giro di quattro anni e mezzo le vendite raggiunsero le 850.000 unità, numero incredibile se pensiamo al genere di appartenenza del gioco e all'epoca della sua uscita.

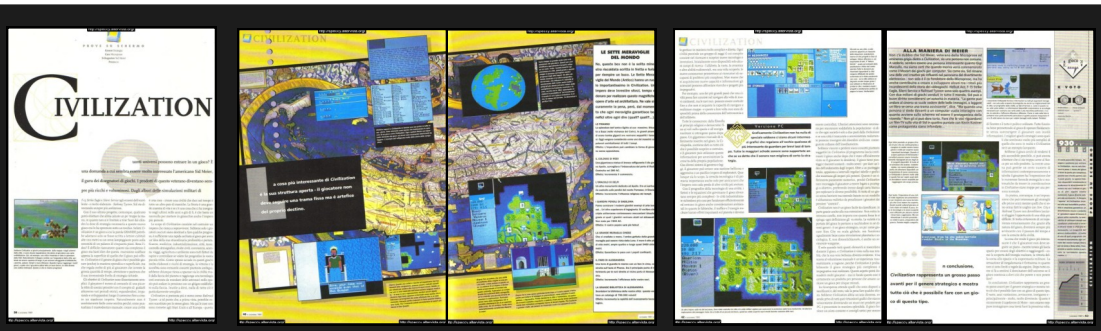
Ma a cosa fu dovuto questo successo, inaspettato per Microprose e che, va detto, sorprese anche i due programmatori che lo avevano realizzato?
Semplicemente Civilization era il mix perfetto di tanti giochi diversi: conteneva esplorazione, costruzione, gestione e strategia in dosi pressoché perfette e costantemente in equilibrio: quando una delle componenti incominciava a venire meno, una seconda ne prendeva il posto per poi lasciare spazio ad un'altra non appena l'impero si espandeva o si trovava in guerra con un'altra superpotenza.
Annoiarsi era impossibile , perché il giocatore veniva sempre posto di fronte a situazioni nuove e decisioni cruciali per il destino del proprio popolo.
E a dimostrazione di questo fatto arriviamo al motivo per cui Civilization è così importante nella storia dei videogiochi: grazie al suo perfetto equilibrio fece scoprire questo genere di giochi a molti appassionati di arcade dal grilletto facile che fino ad allora avevano considerato (forse un po' a ragione) che gli strategici a turni sul mercato fossero lenti, complessi e apprezzabili solo da appassionati di strategia militare.

A fronte di così tanti pregi, questo primo Civilization presentava però anche dei grossi difetti di gameplay e bilanciamento che all'epoca tutti si fecero andare bene ma che oggi, anche in virtù delle modifiche e dei perfezionamenti dei successori di questa saga, risultano davvero fastidiosi. In particolare proprio le unità militari furono vittime della

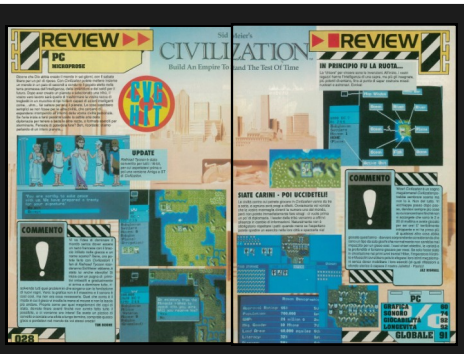
PC MS-DOS AMIGA

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Febbraio 1992 e TGM porta all'attenzione del suo pubblico questo gioco con una recensione di due pagine. Peccato che il periodo coincida con quello degli sciagurati esperimenti grafici con fondini colorati che per alcuni numeri flagellò molti articoli della rivista. Purtroppo anche la recensione di Civ arrivò nelle edicole con una combinazione grafica "fondino/colore del carattere" che rendeva quasi impossibile leggere l'articolo. Al di là di questo la recensione spiega in maniera esauriente lo scopo del gioco, senza soffermarsi troppo sui dettagli ma fornendo una panoramica soddisfacente di ciò che vi dovevate aspettare da questo titolo.
Il commento si sofferma nell'indicare la difficoltà del gioco che parte piano, dà l'impressione di essere in controllo di tutto, ma molto presto si va via via complicando fino a richiedere una concentrazione e un'attenzione strategica molto elevati. Il responso numerico è 94%, rafforzato dal consiglio di acquistare senza esitazione questo titolo in quanto è uno di quei programmi che "escono una volta ogni qualche anno: privo di evidenti difetti, altamente giocabile, magneticamente avvincente e ipnoticamente possessivo."
Buono il numero e la scelta di foto presenti in sole due pagine. Peccato, come già detto in altre occasioni, per l'assenza di didascalie alle stesse in questo particolare periodo storico di TGM, aggiunta che avrebbe permesso di sottolineare maggiormente alcuni dettagli di gameplay per un gioco così profondo e pieno di dettagli degni di essere sottolineati.
Quasi dimenticavo: ovvia medaglia di Star Player al titolo che sento di appoggiare. Per il TOP SCORE attendiamo l'inevitabile seguito (che però dovremo aspettare quasi cinque anni)



Con due mesi di anticipo rispetto a TGM, cioè a dicembre 1991, K propone la sua recensione del gioco, a cui dedica ben 6 pagine di approfondimento. No, non è un errore. Qui sopra ne vedete cinque perché la copia della rivista disponibile on line manca proprio della seconda pagina dell'articolo. Per fortuna avendo la rivista cartacea ho potuto per lo meno leggerla per analizzare in maniera integrale la qualità dell'articolo che, forse lo avrete intuito, è davvero elevata. Una recensione dettagliata, precisa, piena di annotazioni sui vari aspetti del gioco e che dedica due pagine intere (quelle con fondo giallo) ad approfondire aspetti del gameplay, includendo anche un box dedicato alle Meraviglie disponibili in gioco, nella sezione del confronto, viene accostato al precedente titolo di Meier, Railroad Tycoon, ma il recensore ammette che un gioco simile a cui paragonarlo non esiste! Il voto finale è di 930 e il programma si guadagna la medaglia di K Gioco. Due i difetti segnalati: inizialmente le cose da fare sono poche e Civ potrebbe sembrare poco divertente, ma con il tempo le cose da fare aumentano, al punto che il gioco rischia di diventare "troppo grosso" da gestire. Insomma… da un estremo all'altro!



Esattamente nel mezzo tra le due recensioni sopra riportate, e cioè a gennaio 1992, anche C+VG dice la sua su questo gioco.
Per farlo impegna due facciate quasi completamente occupate dalle foto del gioco. Il gioco viene descritto per sommi capi e la sua valutazione lasciata ai due commenti dei redattori e alla pagella. Oramai avrete capito anche voi l'antifona, ma vale sempre la pena ripeterlo: questa era la politica della rivista e non possiamo cerco giudicarla a priori negativamente visto che permetteva di recensire un numero di giochi altissimo e per tantissime piattaforme.
In questo caso comunque il voto è pari a 91% con medaglia C+VG HIT. Tim Boone indica che "la grafica non è il massimo e il sonoro è così così" ma aggiunge anche che "il gioco vi incolla la mano al mouse"… ed è quello che conta! Jaz Rignall ammette di essere un tipo da sala giochi e proprio per questo non si aspettava che un gioco come Civ lo avrebbe coinvolto. Eppure anche lui confessa di essere arrivato alle 2 e 20 di notte, dopo sei ore di gioco, senza accorgersi del tempo che passava. Sappiamo che migliaia di persone riusciranno ad emularlo… facendo anche ben di peggio in termini di nottate insonni!
Da notare che sia in questa recensione che in quella di K è presente una schermata diplomatica che non arrivò mai sui nostri computer, probabilmente presente solo nella copia inviata alle riviste e poi sostituita nella versione finale.

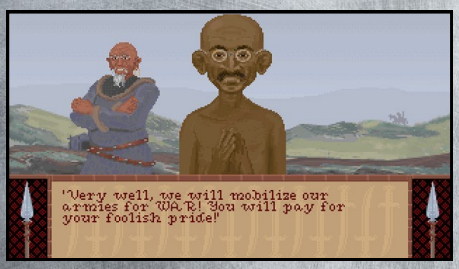
Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)

1991

PC MS-DOS AMIGA

GANDHI IL CONQUISTATORE

Uno degli aspetti più famosi e assurdi di questo primo Civilization era il bug che affliggeva il pacifico leader indiano Gandhi. Se nella realtà fu un baluardo della non violenza più assoluta, nella finzione del gioco si rivelò essere il più psicolabile avversario esistente in quanto, da un certo punto della partita in poi, il Mahatma veniva pervaso da un'inspiegabile sete di sangue e, se dotato di atomica, cercava costantemente di nuclearizzare qualsiasi civiltà nel raggio dei suoi missili.
Il baco dipendeva proprio dal suo livello di aggressività, normalmente settato al minimo. L'invenzione e il passaggio della democrazia comportava un abbassamento di questo indice per tutte le civiltà, ma nel caso di Gandhi, già al minimo, il computer , non prevedendo un valore negativo, lo riportava a 255, cioè l'aggressività massima possibile!
Ovviamente conoscendo questo problema, se si scopriva che nella propria partita c'era Gandhi, l'imperativo diventava subito spazzarlo via prima che venisse inventata la Democrazia!
Questo bug divenne così famoso da essere citato e mantenuto in vari modi anche nei capitoli successivi della saga.



PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Luca Caviglione Infinito e ineguagliato. Stupendo.

Davide Gambacciani Dire che mi è piaciuto tantissimo è limitativo, ricordo pomeriggi d'estate dove tre amici giocavamo estasiati per ore e ore. Quando social significava insieme, spalla a spalla, davanti allo schermo!

Corrado Cordioli Partita notturna con un mio amico: dopo qualche turno scopriamo la ruota ed esultiamo felici per la grande scoperta... nel frattempo ci sorvola un aero di un'altra civiltà. Dopo 2 minuti di silenzio decidiamo di autoestinguerci.

Matteo Tencaioli "Ah, ma sono già le sei?" Non aggiungo altro

Damas Chiari "Dai su! Faccio solo un altro turno... Ca**o è l'alba!"

"semplificazione" voluta da Meier: come potevamo accettare serenamente opliti armati di lancia che affondavano una corazzata o moschettieri che riuscivano a distruggere un carro armato? E che dire della difesa di più unità sulla stessa casella, affidata solo a quella con maggior difesa presente nel gruppo e che, se sconfitta, vi faceva perdere TUTTE le armate di quel riquadro in un colpo solo? E, per chiudere, chi si ricorda la mancanza di qualsivoglia possibilità di upgrade per le nostre unità in questo primo CIV? Chi nasceva catapulta, moriva catapulta. Senza "se" e senza "ma".

Lascio al grafico dei pro e dei contro le opportune valutazioni su quanto questo titolo sia invecchiato bene o male, ma è innegabile che per molti di noi Antagamers Civilization abbia rappresentato un titolo capace di rapirci per giorni interi con il suo gameplay ipnotico e appassionante, passato con grande efficacia ai suoi seguiti.
Indubbiamente i capitoli più recenti, già a partire dal secondo, hanno affinato il gioco e risolto molti dei peccati di gioventù del capostipite, ma la regola che normalmente applichiamo all'amore, vale perfettamente anche per questo gioco: il primo Civ non si scorda mai. ■

AntaGold

Altro che cuori infranti e amori non corrisposti! La vera causa di molte notti insonni per noi "Anta" fu il primo CIV! Questo titolo Microprose è un programma epocale, rivoluzionario e rigiocabile per decine di volte senza venire a noia, il tutto racchiuso in meno di TRE MB!!!
Merita di essere provato per il suo valore e se avete conosciuto solo i capitoli più recenti, dovrebbe essere recuperato almeno per cultura personale, ma non escluderei che magari ci passerete comunque la notte sopra!. Certo, il titolo contiene alcune scelte discutibili nella gestione delle unità di militari, poi risolte nei capitoli più recenti, e la parte dedicata all'arte diplomatica manca di opzioni che aiutino le civiltà a convivere in maniera pacifica, cosa che conduce invariabilmente ad una soluzione militare delle partite, ma vista la forza innovativa del titolo, gli perdoniamo questi piccoli difetti di gioventù. Semplicemente uno dei giochi più importanti della storia dei videogame!

1991

Dendy

Non conoscete la straordinaria storia della console Dendy?
Dopo aver letto questo articolo non potrete più dimenticarla!

E' il 1992. Siamo nella Russia del post comunismo, un terreno vergine per tutte quelle diavolerie capitaliste che, fino a pochi anni prima, erano "il nemico".

In questa situazione di grande incertezza e cambiamento, ecco che un certo Victor Savyuk, impiegato in una azienda di nome Paragraph, venne a conoscenza dell'esistenza di particolari giochi elettronici da collegare alla TV, molto famosi in occidente.

Per sua stessa ammissione all'inizio non riuscì a capire esattamente di cosa si trattasse, anche perché all'epoca i videogiochi in Russia, per quanto apprezzati, erano disponibili solo per una piccola elite di alto profilo, essendo relegati in costosi e poco diffusi computer.

Quando però Savyuk comprese la portata di quel business e constatò che la Russia non ne era stata minimamente coinvolta, decise che era il momento giusto di lanciare la madrepatria nel mondo del divertimento digitale.

Contattò quindi un'altra industria elettronica, la Steepler, più orientata a prodotti come computer e stampanti rispetto alla Paragraph e presentò il suo progetto.

Evidentemente l'idea piacque perché la Steepler lo as-

La prima versione della console!

Qui a sinistra la simpatica mascotte del Dendy, con quello sguardo un po' da serial killer un po' da guardone che piace tanto ai bambini.

Una seconda versione del Dendy, non ancora però alla versione Junior. Purtroppo su internet è confermato che le versioni della console furono molte ed è un po' difficile ricostruirne la storia.

Eccolo qui il primo Dendy Junior. Come è facile notare la forma è molto più simile al Famicom originale.

1992

Fonte principale dell'articolo: www.eurogamer.it

Victor Savyuk in persona!

sunse immediatamente e lo mise a capo della divisione giochi della compagnia: un reparto appena creato per l'occasione e che contava... un dipendete!

Victor Savyuk cominciò pertanto a ragionare circa la console da lanciare sul mercato. Escluse la possibilità di crearne una da zero in quanto sarebbe stato un progetto troppo oneroso e complesso, la sua idea fu quella di "clonare" il Famicom (o NES che dir si voglia) per rivenderlo sul mercato russo con il marchio "Dendy" da lui inventato.

Ma poteva farlo? La risposta è... sì!

In Russia infatti non esisteva una legislazione che tutelasse il diritto d'autore su questo genere di prodotti. Era pertanto tutto perfettamente legale, a patto che il Dendy non uscisse dai confini russi!

Il primo ostacolo da superare però era di natura tecnica: all'epoca i cloni cinesi dei Famicom (già in commercio sui mercati orientali) avevano una pessima affidabilità. Per ovviare a questo, Victor scelse Taiwan come paese partner, in quanto produceva materiale elettronico di miglior qualità, e guidò mano a mano la sua realizzazione, dovendo rispondere spesso a richieste tecniche relative al prototipo del Dendy di cui ignorava il significato (è già il mio mito... ha creato una console senza sapere che cosa stesse facendo!).

Quando gli fu consegnata a casa la prima versione del Dendy e la collegò al televisore capì che ci aveva visto giusto: aveva tra le mani un potenziale successo.

E questo invece dovrebbe essere il Dendy Junior 2... La versione più diffusa della console (il condizionale è d'obbligo vista la variegata moltitudine di versioni circolanti).

Ma qui arriva il secondo problema che dovette affrontare: far capire alla gente cosa fosse una console da gioco!

Immaginate cosa doveva essere "insegnare" letteralmente ad un paese a divertirsi con i videogame!

Decise così di spendere grandi quantità di denaro in puro e semplice marketing, televisivo e su carta stampata.

Ingaggiò anche un famoso disegnatore di nome Ivan

Giusto per ricordare la differenza tra le cartucce NES Usa/Europee e quelle Famicom giapponesi

Maximov per la creazione della mascotte ufficiale: un simpatico elefantino che doveva dare subito l'idea dello scopo "giocoso" dell'apparecchio.
Il Dendy uscì nel dicembre 92... il che significa che mentre nel mondo il NES/Famicom stava arrivando al capolinea.. in Russia incominciò la propria vita, ma con un diverso nome.
Nonostante un'iniziale partenza al rallentatore, dovuta ad un prezzo non proprio popolare e alla sua compatibilità solo con i televisori SECAM, pian piano il nome Dendy si fece conoscere. I rivenditori infatti, che già vendevano le console cinesi più economiche ed soggette a guasti, cominciarono ad apprezzare l'affidabilità e la garanzia inclusa nel Dendy, che li liberava da molti problemi che invece avevano con i normali cloni del Famicom. Inoltre, inutile dirlo, la pubblicità stava facendo il suo effetto e la gente cominciava ad identificare il videogame con la parola Dendy. A ciò va aggiunto che nel maggio 1993 uscì una revisione della console, chiamata Dendy Junior che ne abbassava il prezzo e la rendeva compatibile con i sistemi PAL (molto più diffusi nel paese). Dalle 2/3 mila unità mensili iniziali, il Dendy arrivò presto a vendere 70/80 mila unità al mese.
E cosa fece Nintendo?
Nulla... perché era consapevole che un'azione legale era impossibile e poi, in quel particolare momento storico, non aveva nemmeno grande interesse nel mercato russo.
La vita del Dendy proseguì serena nel suo curioso essere "fuori dal mondo".
Nessuna azienda di hardware provò ad entrare in quel paese perché la concorrenza del Dendy sarebbe stata impossibile da sconfiggere: in Russia era diventata LA console e i suoi giochi erano estremamente economici e godevano di un marchio apprezzato, riconosciuto da tutti.
Ci fu il tempo per un nuovo restyle della console, la Ju-

L'etichetta di Robocop 3 riprende la famosa scena del film in cui il cyborg esce dal tettuccio di una fiammante Alfa fregandosene delle più elementari regole prospettiche!

Quale miglior soggetto di un Robin Hood che tende il suo arco verso la camera per illustrare il titolo Top Gun 2 (!!!)

Ed ecco il capolavoro psichedelico di un grafico in acido: Mario, vestito da Jovanotti prima maniera, vi presenta un accozzaglia di personaggi totalmente sconnessi tra loro, che vanno dal pirata dei cereali per la prima colazione ad un caprone ritagliato da un manuale per satanisti.

Già dalla schermata iniziale di Somari qualcosa non quadra.

nior II, quando qualcosa accadde: nel 1994 la sezione americana di Nintendo, nelle persone del presidente Minoru Arakawa e del suo vice Robert Lincoln, chiamarono la Dendy Company, azienda nata dalla divisione giochi della Steepler. Voi penserete che fosse solo una trappola per attirarli fuori dalla Russia, infilarli in un sacco e riempirli di bastonate.. e, invece, qui arriva il bello della storia.

Nintendo offrì a Dendy la distribuzione del Super Famicom in Russia, riconoscendo all'azienda il fatto di aver creato in quel paese un mercato per i videogames e di esserne diventata indiscussa figura di spicco. La condizione era solo una: basta vendita di cloni e giochi non originali (con particolare attenzione a quei titoli Sega che venivano "convertiti" per il Dendy -ma su questo tema ci torneremo tra poco)

Fu così che, da azienda clonatrice di Famicom, Dendy divenne partner ufficiale di Nintendo!

Per ironia della sorte questo decretò anche la sua fine perché, dovendo rispettare costi e prezzi "ufficiali", il Super Famicom si rivelò troppo costosa - con particolare riferimento ai giochi - e si vide perciò sconfitto dalle stesse cartucce clonate che avevano decretato l'iniziale successo della console precedente.

Ora che ho visto Mario correre a raccogliere anelli negli schemi di Sonic, ho visto tutto.

Steepler chiuse così baracca e burattini nel 1996 con all'attivo circa 2 milioni di console Dendy vendute.

E prima di terminare un piccolo accenno ai giochi: Dendy utilizzava cartucce simili per formato a quelle del Famicom (dimenticate i cartuccioni grigi e larghi del NES). I titoli erano per lo più bootleg dei giochi originali, con qualche piccola modifica. In alcuni casi si trattava addirittura di titoli

Sega Master System, riadattati per Dendy (ecco il perché di quella clausola che avete letto sopra)!!!
Erano inoltre molto diffuse le cartucce "multicart" che contenevano anche 100 giochi, ma che poi erano spesso solo una decina, ripetuti più volte con minime modifiche (proprio come quelli nella console "Power Player Super Joy" che vendeva il buon Roberto Artigiani in TV).
Da notare che invece non fu mai commercializzata in Russia alcuna cartuccia con batteria, utile a salvare i giochi: per questo motivo il Dendy non vide mai giochi di ruolo nel proprio parco titoli.
Si è creato poi un mito attorno alle incredibili etichette che accompagnavano i giochi di questa console e che ancora oggi vengono raccolte e derise su internet da veri e propri estimatori (se non ci credete date un'occhiata alle solite foto qui accanto).
E ora vi lascio con un'ultima chicca: il gioco forse più famoso del Dendy e che si intitola: SOMARI. No, non è un simulatore di asini, bensì è un porting di Sonic per Master System, modificato nel gameplay, rallentato e portato su Dendy, non prima di aver sostituito lo sprite del porcospino con quello di Mario (che però indossa le scarpe di Tails -un'alto personaggio di Sonic-).
Ok, ora rileggete quanto ho scritto... e correte su YouTube a cercarlo per rendervi conto che esiste davvero!!! ■

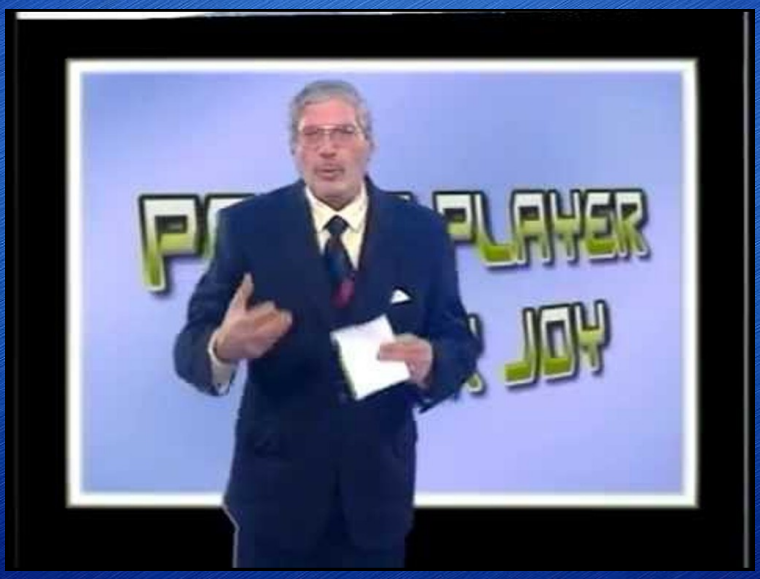


Foto off topic, ma doverosa, per il nostro incredibile televenditore Roberto Artigiani, grande distributore di console clonate.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Elio Cannone Grazie per la recensione. Mi comprarono un clone NES chiamato Terminator e qualche numero che non ricordo. Così anch'io ho avuto questa esperienza di gioco oltre al Megadrive, Amiga 500 e Commodore 64...

Marco Navigator Carraturo complimenti non conoscevo questa storia di una consolle per giochi Russa. nel nostro mondo parallelo alla fine dell'anno 1992 io comprai il Super Nintendo (con Mario World e Street Fighter II).

Gabriele Sondrio Che gioiello di storia...

Francesco Micali Mi hai strappato un sorriso per la storia, una lacrima al pensiero di come si viveva nella vecchia URSS!

Michele Paltrinieri Complimenti, bellissima storia, da collezionista Famicom apprezzo moltissimo le storie dei vari cloni!

Giulio Cesare Bellissimo post, riuscito connubio di informazioni interessanti e goliardia, che ci sta sempre bene. Impagabili i commenti delle varie foto... Unico appunto: quell'elefantino non è affatto simpatico: oltre allo sguardo da serial killer è di rara bruttezza...

Andrea Lu Moro Storia bellissima, adoro queste chicche.

Pubblicità del passato

Scansione da www.retroedicola.com

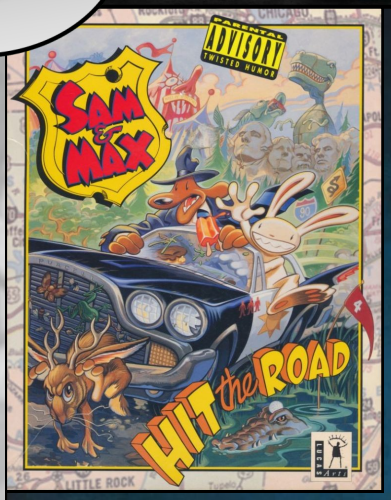
DA UN GRANDE FILM UN GRANDE VIDEOGAME.

ATARI® VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono (02) 6134141- Telefax (02) 6194048
Per informazioni: HOT LINE (02) 6196462

ESCLUSIVO GIOCO ATARI. DAL 15 SETTEMBRE NEI LYNX SHOP

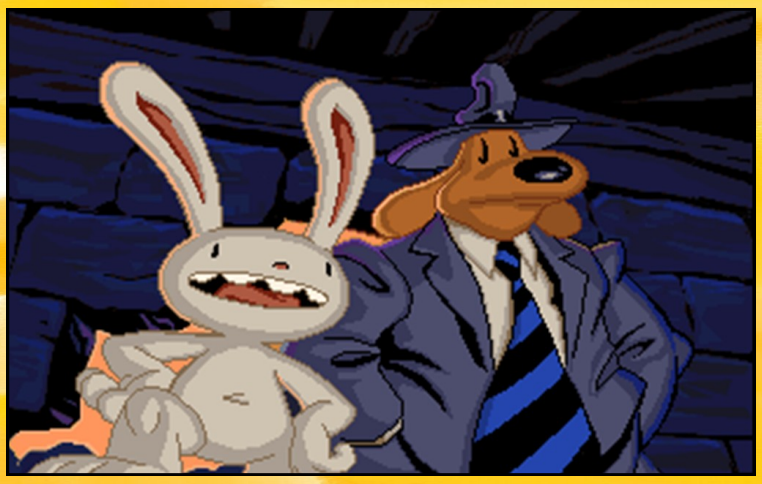
PC MS-DOS



Torniamo a tirare fuori dalla nostra memoria un'altra avventura grafica della Lucas: ma questa volta usciamo dal mood piratesco visto nel secondo e nel terzo numero di questa rivista, per entrare invece in quello di una folle indagine in giro per l'America da parte di questi due nuovi eroi delle avventure grafiche: Sam e Max!
Il modo in cui questo gioco nacque ci porta a parlare del suo disegnatore: Steve Purcell!
Nel 1980 questo simpatico artista, da studente, aveva creato un fumetto con protagonisti un duo di investigatori molto particolare: un cane ben vestito, Sam, e un coniglio psicotico, Max. Pubblicò in maniera indipendente i primi fumetti di queste sue creature solo nel 1987, e proprio questi numeri capitarono tra le mani di alcuni dipendenti di Lucasfilm Games, in particolare di Ken Macklin. Fu così che il bravo Steve venne assunto in azienda, dapprima collaborando ad un progetto che venne cancellato (non ci è dato sapere di cosa si trattasse), per essere poi riassunto come grafico per Zak McKracken e Maniac Mansion (di cui curò la copertina).
Dirottato poi come animatore e grafico per l'avventura di Indiana Jones e l'Ultima Crociata, finì successivamente coinvolto nel personale delirio di Ron Gilbert e del suo Monkey Island (se avete letto l'articolo sul n.2 di AntaGamers, sapete già che Gubryush deve il suo nome proprio a Steve).
Durante questa collaborazione con Lucasfilm (divenuta nel frattempo LucasArts), Steve Purcell però non cessò mai di disegnare i suoi due amati personaggi, pubblicando altri tre libri a fumetti di Sam & Max.

Il menù degli oggetti e delle azioni, totalmente a scomparsa: per alcuni un passo avanti nello SCUMM, per altri un cambiamento che lo rendeva meno comodo. Personalmente non mi dispiaceva affatto.

Sam & Max guardava al futuro... e nel 1993 già ci permetteva di sperimentare la realtà virtuale (molto alla moda all'epoca nonostante la limitata tecnologia disponibile).



Questo intenso stacco sui nostri eroi nel "teaser" prima della sigla... un espediente narrativo ispirato dai telefilm "seri" (o, se preferite, dai film di 007!). Comunque la vogliate vedere è comunque un ingresso da vere superstar videoludiche!

La mappa (sotto forma di cartolina) che mano a mano si riempiva di luoghi di interesse utili alle indagini dei due poliziotti privati!

1993

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Uno dei tanti sotto giochi presenti: questo era indispensabile perché superandolo vi regalava una torcia elettrica necessaria per proseguire nell'avventura.
Da notare che poco alla volta i topi che uscivano dai buchi erano sempre più sconvolti dalle martellate!

Una delle idee che più mi fece ridere all'epoca: il bungee jumping dalle narici dei presidenti scolpiti nel monte Rushmoore! Semplicemente geniale!

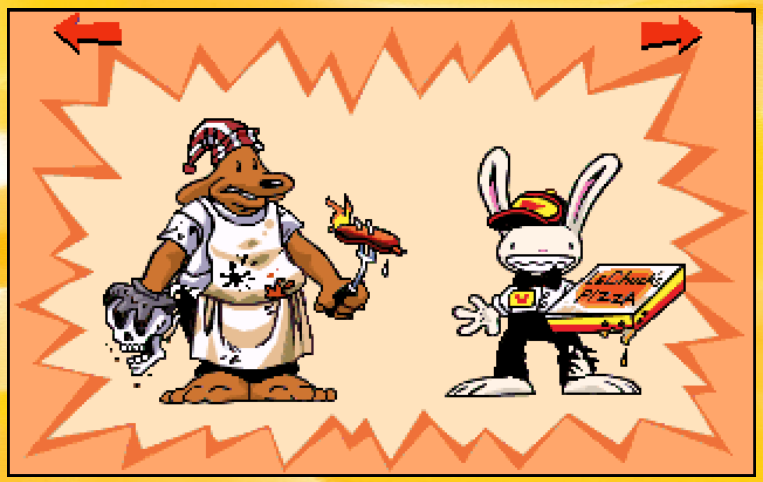
Nella tana del vostro "nemico"... che denota un leggerissimo egocentrismo!

L'ufficio di Sam e Max... il punto da cui parte la loro folle avventura subito dopo i titoli di testa (qui vedete il gioco in inglese, ma come ben sapete è stato tutto tradotto in italiano).

Ma non solo! I due personaggi finirono anche nel programma di "training" dello SCUMM che tutti i nuovi collaboratori Lucas dovevano utilizzare per prendere dimestichezza con il motore delle loro avventure.
Non contento Purcell riuscì ad infilare anche delle strisce dei due "freelance police" all'interno della newsletter trimestrale distribuita in LucasArts, intitolata "The Adventurer". E pare proprio che queste apparizioni del duo di animali antropomorfi su quelle pagine furono molto apprezzate tra i "lettori aziendali".
Così, quando nel 1992, i piani alti di LucasArts si trovarono a dover decidere i progetti successivi al secondo Monkey Island, il lavaggio del cervello effettuato subdolamente da Purcell diede i suoi frutti!
Da una parte misero i creatori di Monkey Island rimasti in azienda (Schafer e Grossman) sul seguito di Maniac Mansion, dall'altra cercarono una nuova idea per una avventura completamente inedita, da sviluppare quasi parallelamente a Day of the Tentacle. E il miglior soggetto a cui pensarono fu... Sam & Max!
LucasArts creò allora un piccolo team attorno a Steve Purcell per mettere in pista il gioco e diede loro un tempo di sviluppo piuttosto limitato: otto mesi.
Visti i limiti imposti, l'idea di Purcell fu quella di basare la storia su uno dei primi fumetti di Sam & Max pubblicati, intitolato "On the Road" e, poi, di utilizzare in maniera intensiva storyboard disegnati per portare nel computer solo ciò che sicuramente sarebbe stato inserito nel gioco.
Il titolo che ne scaturì fu la nona avventura grafica delle Lucas, ma la prima ad evolvere lo SCUMM in videate a tutto schermo grazie alle quali la resa di sfondi ed animazioni risultò ancor più bella. Furono quindi eliminati verbi ed oggetti dalla parte bassa dell'interfaccia, sostituendo il tutto con un inventario a scomparsa ed un cursore che cambiava funzione con il semplice click del tasto destro.
Questa modifica impattò anche sui dialoghi, ora gestiti utilizzando delle icone che rappresentavano i singoli argomenti di "discussione": va notato che tale introduzione rese molto

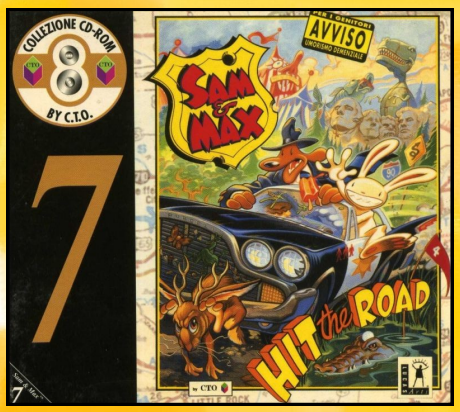
Moltissime le animazioni specifiche per la maggior parte delle azioni compiute dai protagonisti... fattore determinante che rendeva questo gioco molto simile ad un cartone animato!

più efficaci e fulminati le battute che si scambiavano i personaggi, anche perché, nella sua versione Cd-Rom, Sam & Max fu il primo gioco INTERAMENTE doppiato (nella versione su dischetti le voci erano presenti solo nella sequenza prima della sigla)
Ad alcuni questa nuova interfaccia sembrò semplificare molto il gameplay, ma in realtà era una evoluzione naturale per rendere più fruibile questo genere di titoli senza però snaturarlo eccessivamente.
La trama vedeva i nostri poliziotti privati indagare sulla sparizione di due attrazioni del circo: il bigfoot e la donna giraffa.
Inutile dire che tutta l'indagine ben presto prendeva una piega inaspettata che portava i nostri eroi a visitare luoghi assurdi e a fare le cose più "fuori di testa" possibili per risolvere il caso.
Diciamo senza tema di smentita che alcune invenzioni, luoghi e trovate del gioco ancora oggi risultano geniali e strappano più di una risata. Personalmente questo titolo resterà



Combinare i vari capi di abbigliamento di Sam e Max fungeva da chiave di protezione per il gioco, ma durante l'avventura era possibile poi accedere liberamente a questa sezione per poter sperimentare le associazioni più folli di vestiario per i due protagonisti.

Qui in basso notate il menù di dialogo: basta con le stringhe scritte, ma solo icone per porre domande, fare delle affermazioni o dire fesserie (la paperella). Con la mano salutavate l'interlocutore, mentre a lato le varie icone rimandavano a determinati argomenti o persone su cui potevate chiedere informazioni.



**La copertina della versione budget italiana su Cd-Rom pubblicata da C.T.O. (e completamente doppiata in Italiano)
Sul retro gli altri titoli disponibili.... tutti da avere (qualche riserva solo su Rebel Assault)**

IL CARTONE DI SAM & MAX!!!

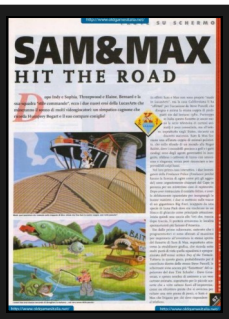
Eh sì… i nostri eroi sono arrivati anche in tv con la serie intitolata "*The Adventures of Sam & Max: Freelance Police*", *andata in onda tra il 1997 e il 1998 su FOX KIDS*. Come potrete immaginare, trattandosi di un prodotto per i più piccoli, l'umorismo e le situazioni presenti nei fumetti (e in gran parte anche nel videogioco) vennero un tantino edulcorate, ma la presenza di Steve Purcell nel team creativo garantì comunque una certa coerenza con il mood originale. La prima stagione contava 13 episodi da 24 minuti. Il primo e l'ultimo di questi contenevano un'unica storia, mentre gli undici centrali vennero suddivisi in due parti, ciascuno con una trama indipendente. Pur con tutti i freni del caso, comunque, pare che questo cartone avesse i suoi moment di follia e di ilarità, al punto che all'inizio del 1998 vinse il Gemini Award per la "Migliore serie animata" dell'anno, subito prima di venire cancellata nell'aprile 1998. Evidentemente i costi/benefici della serie vennero valutati negativamente dalla rete televisiva.
Inutile dire che tale produzione non arrivò mai qui da noi, ma se siete comunque curiosi di vederla in inglese, potrete facilmente recuperare tutte le puntate di questa prima e unica stagione su YouTube.

per sempre una delle avventure Lucas più belle per la mia personale esperienza (ancora oggi guardo e riguardo il giro sul "Cono della Tragedia" con immutato divertimento!!!).
Alla sua uscita il gioco ottenne valutazioni altissime e nel tempo è spesso stato citato tra i migliori 50 (o 100) giochi della storia in quelle classifiche - comunque molto discutibili - che di tanto in tanto le riviste pubblicano.
Dopo un tale successo i tentativi di sequel cancellati negli anni successivi furono addirittura due.
Il primo, datato 2001, intitolato "Sam & Max Plunge Through Space" avrebbe dovuto essere un esclusiva Xbox sviluppata da Infinite Machine, una piccola azienda composta da ex dipendenti LucasArts.
Questa avventura avrebbe portato il simpatico duo in giro per lo spazio alla ricerca della Statua Della Libertà, vilmente sottratta alla terra. Infinite Machine però fallì e non se ne fece nulla.
Il secondo progetto invece fu presentato nel 2002 proprio da LucasArts, quasi un decennio dopo l'uscita di Sam & Max Hit the Road, in esclusiva per PC, e avrebbe dovuto essere intitolato "Sam & Max: Freelance Police".
Incredibilmente nel marzo del 2004, quando tutti si aspettavano un prossimo rilascio, il gioco venne cancellato. A nulla valsero le numerose proteste raccolte ed inviate a LucasArts, la quale motivò ufficialmente la decisione con un presunto scarso interesse del pubblico per le avventura punta e clicca.
Quando nel 2005 la licenza dei personaggi presso LucasArts terminò, venne rilevata da Telltale Games con lo scopo di dare vita ad una nuova avventura a carattere episodico.

Direttamente dal sito lostmediawiki.com ecco due bozzetti realizzati da Infinite Machine per il primo sequel cancellato e che sarebbe stato ambientato nello spazio. Così a occhio le premesse sembravano più che buone.

PC MS-DOS

LA STAMPA DELL'EPOCA...



Nel dicembre 1993 K propone tre pagine di recensione per questo gioco, dichiarandolo "K Gioco" e assegnandogli un punteggio di 910.
Il redattore che si occupa della analisi è Paolo Paglianti e bisogna ammettere che la sua critica è molto puntuale e completa, anche perché il testo dedicato alla recensione è comunque tanto, nonostante le molte foto.
Ovviamente viene dato risalto alla nuova interfaccia e alla qualità della grafica, entrambe elogiate nell'analisi del gioco. Come nota negativa viene però segnalata una certa imprecisione nel puntatore che a volte ci indica un altro oggetto piuttosto che quello con cui vorremmo interagire. Solo una piccola sbavatura che non pregiudica la giocabilità del titolo. Come sempre per K è presente anche il riquadro hardware che ci consiglia un 386 o un 486 per giocarlo bene, anche se un 286 dovrebbe bastare. Meglio in ogni caso riuscire a configurare 2 MB di memoria EMS aggiuntivi per rendere più fluido il gioco (ah i bei tempi dei dannati config.sys e dei maledetti autoexec.bat… che onestamente non rimpiango minimamente)

Numero 59 di TGM del dicembre 1993, un numero storico della rivista per vari motivi: finalmente i lettori dicono addio alla odiata spillatura delle pagine che si disintegrava con triste velocità e accolgono con gioia la rilegatura a brossura, ben più resistente. Ciò ha un costo, pari a 500 lire in più sul prezzo di copertina, ma l'esborso maggiorato viene compensato anche da un numero di pagine in costante crescita.
Sulla copertina di questa uscita, che a mio avviso segna anche una svolta positiva sulla qualità dei contenuti del mensile, campeggiano proprio Sam & Max. All'interno una esaustiva recensione di quattro facciate analizza il gioco in maniera approfondita e lo premia con il bollino TOP SCORE e un punteggio di 95%. La recensione vera e propria occupa le prime due facciate ed è scritta da Marco Auletta che, oltre alla storia, analizza anche le modifiche dell'interfaccia di gioco: come abbiamo accennato questa evolveva sotto molti aspetti rispetto a quella classica delle avventure Lucas e sembra che le annotazioni del redattore in tal senso siano più che pertinenti. Nella terza facciata compare invece un box dedicato ai sottogiochi arcade presenti nel titolo (sono sei, ma solo due sono necessari per risolvere l'avventura). Nella quarta pagina abbiamo invece due commenti (di BDM e SHIN) ad integrazione del commento di Auletta. Unico difetto segnalato nei vari giudizi? Proprio Auletta trova la nuova interfaccia scomoda. Molte le foto, ben scelte e distribuite all'interno della recensione. Peccato solo manchino ancora le didascalie alle immagini, che torneranno qualche mese dopo.
Doverosa la nota iniziale che rassicura i fan della traduzione integrale del gioco in italiano. La recensione e le foto sono basate su quella inglese, ma Sam & Max nel giro di poche settimane sarebbe stato acquistabile con un adattamento completo nella nostra lingua.

Alla fine arriva C+VG… infatti a gennaio 1994 anche questa testata recensisce il gioco, ma si tratta di una sola pagina, per di più tradotta dalla rivista inglese. Certamente non il trattamento che ci saremmo aspettati per un titolo di questo calibro. Alla fine, comunque, Deniz Ahmet - il recensore - assegna al gioco uno strano 82%. Dico "strano" perché alla fine non vengono menzionati grandi difetti del titolo e sembra piuttosto che chi ha valutato il gioco non fosse un grande amante delle avventure grafiche in generale. Tra i difetti, infatti, si cita solo una realizzazione degli effetti sonori non di prim'ordine (cosa peraltro contestabile) e si elogiano grafica e storia del gioco. Viene indicato che, pur essendo più difficile di Day Of The Tentacle, questo Sam & Max verrà finito comunque in un mese dai giocatori più smaliziati. La longevità, però, non viene mai indicata come un problema. Insomma, il voto assegnato e l'assenza di una medaglia della rivista, attribuita in altre occasioni con tanta facilità a titoli ben peggiori, rimangono ancora oggi due fatti abbastanza inspiegabili. Inoltre la recensione appare piuttosto fumosa e poco approfondita, non solo per colpa del poco spazio a disposizione. In tutta onestà sembra essere stata scritta senza aver giocato nemmeno un minuto al gioco: mancano riferimenti diretti a scene e dialoghi che possano aiutare a comprendere meglio il titolo e, davvero, non ci sono indicazioni specifiche su ciò che accade nella avventura… e non per paura di spoiler, questo è evidente. Anzi, a dirla tutta l'unica indicazione presente riguardante la storia è perfino sbagliata: il recensore infatti parla di rapimenti di turisti quando invece a sparire sono attrazioni del circo! Insomma si tratta probabilmente della peggiore recensione di C+VG fino ad ora analizzata e, credo, forse anche una delle peggiori in assoluto partorite da questa rivista.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)

1993

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Daniele Cappellani Che spettacolo. Comprato alla prima edizione in floppy disk (sei dischi?). Essendo appassionato alle avventure della Lucas dai tempi di Maniac Mansion era difficile stupirmi. Ebbene... Con Sam & Max ci riuscirono. Gioco grandioso, enorme, difficile ma non frustrante, divertentissimo, con personaggi secondari stratosferici.
Ma la cosa che mi colpì maggiormente, ai tempi erano i dettagli. La cura maniacale per i più piccoli dettagli.
Ho mille particolarità in mente che mi fecero capire di avere tra le mani un gioco che, forse, rappresenta la vetta della qualità mai raggiunta dalla LucasArts…
C:\samnmax\samnmax.exe

Dario Borsò Gioco meraviglioso! Appena uscito non mi appassionò troppo perché, vista l'età (avevo circa 10 anni), lo trovai piuttosto difficile. Rivalutato notevolmente in età più adulta quando misi le mani sulla versione CD-ROM con uno splendido doppiaggio in italiano. Rientra di sicuro nella top 5 delle avventure grafiche Lucas.

Filippo Blasetti L'ho giocato talmente tanto che io e mio fratello abbiamo molte delle battute a memoria e che sono entrate nel lessico familiare.
Chiunque si chiami Bruno, per una frazione di secondo ai miei occhi sarà "BRUNO IL PIEDONE" (con voce e pronuncia di Doug la Talpa). Quanti ricordi.
"Accadde tutto il giorno prima di oggi...me lo ricordo come se fosse ieri" (cit.)
Da rigiocare immediatamente!

Manuel Piubello Una delle prime avventure grafiche che ho mai desiderato. L'ultima nella mia infanzia a cui ho giocato... tematiche troppo demenziali (quel maledetto bollino sulla copertina aveva fatto preoccupare papà). Ho giocato una versione shareware o puramente tarocca da un amico che partiva dalla riunione dei Bigfoot (cioè al finale del gioco) e quando presi in mano la vera avventura...non ci capivo nulla! Emozionante. Stimolante. Non capirci nulla era parte del gioco e del divertimento. Adoro il doppiaggio italiano e grazie a Sam & Max ora so che esiste davvero un Mistery Spot in America.
Consigliato è dire poco.

Una immagine di Sam & Max Freelance Police, secondo seguito cancellato, ma questa volta quando il tutto era molto più vicino alla pubblicazione. Lo stile grafico ricorda molto le successive avventure dello strano duetto di investigatori marchiate Telltale.

Ma questa, come dico sempre, è un'altra storia.
Piccola nota per il doppiaggio italiano integrale del gioco che venne portato a termine con molta cura. Non apprezzai solo la scelta di appioppare delle cadenze dialettali ad alcuni personaggi, una "tecnica" che in generale non mi ha mai fatto piacere nemmeno nel cinema o nei cartoni.
Colgo però l'occasione per ricordare la bellissima voce di Sam, donatagli da Pier Luigi Zollo, artista che non è più con noi dal 2005 e che ha doppiato anche il personaggio di Le-Chuk in "The Curse of Monkey Island" e "Fuga da Monkey Island". ■

AntaGold

Sam & Max rappresenta forse il picco delle avventure grafiche Lucas (anche se è molto difficile dichiarare una cosa del genere visto che parliamo di una sequela di veri capolavori): battute e situazioni tra le più demenziali della storia di questa software house, sorrette da una grafica in pixel meravigliosa, piena di animazioni comiche che arricchiscono lo humor con vere e proprie gag visive (ancor di più che nel predecessore Day Of The Tentacle). Con queste premesse il gioco sarà in grado di conquistare chiunque non lo abbia mai giocato. L'unico problema è dato dal genere del prodotto, cioè che è un'avventura grafica che ha un solo percorso per arrivare alla sua risoluzione. Una volta conclusa la rigiocherete solo per rivedere una storia che vi è piaciuta, come si farebbe con un film, ma la parte ludica verrà tristemente meno. Nota finale: se potete recuperate la versione doppiata in italiano, per una volta risulta davvero di buona fattura e aiuta la riuscita delle battute più fulminanti.

Ruff 'n' Tumble

Uscito in esclusiva per piattaforma Amiga e pubblicato da quella Renegade che, nello stesso periodo, ci stava rendendo felici con la serie di Sensibile Soccer, questo Ruff 'n' Tumble è senza ombra di dubbio uno dei platform/shooter più belli rilasciati su questa macchina.
Dico questo con cognizione di causa perché all'epoca lo avevo ed era evidente anche a me, certamente non un patito del genere, l'elevatissima qualità della programmazione: scrolling veloce e fluidissimo, animazioni sopraffine, ottima giocabilità e un uso assolutamente fuori parametro dei colori dell'Amiga.
E occhio... Qui non si parla di una versione esclusiva per processori AGA o CD32 che potevano contare su ben 256 colori a schermo.
Questo titolo era compatibile su qualsiasi Amiga 500 do-

Il primo livello ambientato nella foresta mostra già tutta la bontà della grafica: gli automi nemici sono animati meravigliosamente.
E quelle biglie? Non vi sembrano vere?

I nemici in questo schema sembrano indossare elmetti della prima guerra mondiale... più avanti nel gioco invece sembreranno indossare quelli della seconda. Un caso o una scelta voluta?

Il boss della foresta, perfettamente a tema, è questo bellissimo gufo meccanico.
Un vero peccato doverlo distruggere.

1994

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Il boss del secondo mondo. In alto a destra la barra blu indica la sua energia rimasta.

Immagine tratta dal secondo stage, ambientato nelle miniere. E se ve lo siete dimenticati... vi ricordo che state vedendo una immagine a 32 colori! Complimenti a Robin Levy.

il terzo quadro è ambientato nella fabbrica dei Tinheads. In questo momento il buon Ruff ci mostra che può anche chinarsi.

Il boss del terzo mondo in tutta la sua metallica incombenza. In alto a sinistra vi prego di notare il power up dell'arma attualmente in uso: la barra verde indica i colpi che vi sono rimasti. Finiti quelli si torna allo sparo "normale".

tato di 1MB, ma il comparto grafico era talmente perfetto che guardandolo si stentava a credere che ci fossero solo 32 colori a schermo. Esatto! Solo 32 colori… scommetto che ancora oggi non ci credete guardando le foto qui intorno.

Giusto un accenno alla trama, che vedeva il bambino protagonista del gioco, Ruff Rogers, infilarsi nella tana di un coniglio per trovare una delle sue biglie, solo per scoprire che quella tana era in realtà un teletrasporto alieno!
Il nostro piccolo eroe si ritrovava così in un mondo distante, popolato da spietati robot chiamati Tinheads creati dal perfido Dr. Destiny.
Inutile dire che il nostro Ruff, armato di un provvidenziale mitra, doveva recuperare le sue preziose biglie lungo 4 grandi livelli saltando, sparando e collezionando punti e power up sul suo cammino. Questa ricerca, oltre a permettergli di ritrovare le sue piccole sfere di vetro colorato, lo avrebbe condotto anche a rovesciare questa spietata tirannia, sconfiggendo il Dr. Destiny in persona e il suo esercito di automi.
Evitiamo di immaginare cosa si fossero fumati i programmatori per ideare questa trama che, va detto, in tutti i giochi del genere era assolutamente un pretesto. Ciò che importava al giocatore era lanciarsi di piattaforma in piattaforma crivellando i nemici di colpi… il perché passava in secondo piano.

Oltre alla grafica e alla perfezione sia delle animazioni che del controllo del protagonista, va sicuramente portato alla vostra attenzione il discorso dei livelli. Come accennato erano solo quattro (Foresta, Miniere, Fabbrica e Castello del Dr. Destiny), ma di una vastità davvero fuori parametro per l'epoca, ciascuno con alla fine il proprio boss da sconfiggere, come nella più classica tradizione

LA STAMPA DELL'EPOCA...

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

A novembre 1994 CVG giudica il gioco con un 86%: molto buono ma non ottimo. Perché non dargli di più? Cerchiamo di capirlo.
Nella recensione vera e propria infatti si descrive il gioco come un “classico platform game condito però da una veste grafica veramente notevole e un’ottima giocabilità”.
Nel commento si sottolinea che il titolo è “intrippante” e oltre ai lati positivi già detti ha anche un livello di difficoltà ottimamente calibrato e un’azione sempre frenetica, oltre ad una eccellente intelligenza artificiale e “musichette semplicemente troppo potenti”. Insomma si tratta di un “giocone” che dovete correre a comprare.
Nessuna spiegazione, però, sul perché non meriti la C+VG HIT e un voto superiore al 90%. Solo tra le righe possiamo intuire che la mancanza di elementi fortemente innovativi lo condanni ad un giudizio di non assoluta eccellenza. Ancora più tra le righe credo che a pesare sulla valutazione sia anche il declino del genere platform classico che, anche se qui non apertamente dichiarato, nel 1994 sembrava essere oramai un gameplay semplice e superato. Un peccato visto che il valore del titolo avrebbe meritato un giudizio ancor più lusinghiero.
Da segnalare che nel giro di un paio di mesi il mondo Amiga si frantumò definitivamente, sopravvivendo solo nei cuori di un ristretto gruppo di appassionati, stesso lasso di tempo che mancava alla chiusura di questa testata! CVG infatti arriverà in edicola per l’ultima volta a gennaio 1995, esattamente quattro anni dopo il suo esordio in Italia.
Che dire… RIP CVG, ti porteremo sempre nei nostri cuori!

THE GAMES machine

Lo stesso mese TGM recensisce il gioco, ma gli riserva un trattamento ben diverso: quattro pagine e la medaglia di Star Player. Le scansioni di questa rivista non esistono on line... quindi per l'occasione le ho realizzate dalla mia personalissima copia di TGM. Spero apprezzerete lo sforzo! Comunque in questo lungo articolo potete notare tante foto e tanto testo... come dico sempre: il 1994 è l'inizio dell'epoca d'oro di questa rivista!
Alla fine il voto è pari ad un bel 93% e il giudizio dichiara questo come il platform per Amiga migliore dai tempi di Turrican II. Insomma un vero capolavoro.
Peccato che in questo stesso numero di TGM (il 69) comparissero anche le recensioni di Magic Carpet e US Navy Fighter, titoli per PC con una grafica capace di far sembrare questo Ruff 'n' Trumble un giochino "vecchio". Ironico (e anche un po' malinconico) come oggi la grafica di questo titolo per Amiga ci appaia meravigliosa, mentre vedendo gli altri due programmi citati non si possa evitare di storcere il naso per un aspetto invecchiato davvero male.
Da notare che l'estensione della recensione ha permesso anche di inserire nelle ultime due pagine delle belle fotocomposizioni di tre livelli del titolo che forniscono davvero un gran bel colpo d’occhio.

Per quanto riguarda K, invece, non sono riuscito a trovare in rete alcuna copia della rivista uscita quel mese e non disponendo di tale numero nella mia collezione non so dirvi se e come il gioco sia stato valutato da questa testata.
Se qualcuno di voi ha proprio quel numero... batta un colpo!

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (C+VG), www.loscannerdicasamia.me (TGM)

arcade. Giusto per darvi un’idea di quanto fossero grandi gli stage sappiate che il long play disponibile su YouTube (qui) impiega un’ora e quaranticinque minuti per terminare il gioco (senza trainer abilitati ma conoscendo evidentemente a memoria tutti i livelli): una durata assolutamente di tutto rispetto per il genere a cui questo Ruff ‘n’ Tumble appartiene.
In questo senso peccato per il finale che risolveva il tutto con una schermata statica seguita dai titoli di coda. Un po’ poco dopo tanta spettacolarità durante il gameplay, ma anche la normalità nell’ambito Amiga che troppo spesso relegava ai pochi K avanzati del dischetto di gio-

Quarto schema, cioè il castello del Dr. Destiny. Ma poi perché tutti questi cattivoni megalomani devono costruirsi un castello? Beh primo perché, per l'appunto, sono megalomani, e secondo per ambientarci l'ultimo livello dei videogiochi, ovviamente!

La sfida finale con il Dr. Destiny che sembra aver appena arrostito il sedere del protagonista con uno dei suoi missili.

La copertina del gioco che, grazie alla pirateria diffusissima per questa piattaforma, credo conosciate in pochi.
Che dite? Vi piace o preferite comunque l'etichetta scritta a penna del vostro dischetto duplicato con X-Copy?

co il compito di contenere le schermate finali.

Altro aspetto che va sottolineato e che spesso io per primo non metto in luce abbastanza, è l'accompagnamento sonoro. Qui le musiche sono ottime, incalzanti e assolutamente in linea con il mood del gioco. A completare il tutto poi vi erano effetti sonori cristallini e pertinenti, dalle esplosioni al rumore "di latta" dei colpi contro i robot, nulla risultava fuori posto nell'accompagnamento audio del titolo.

E quindi come mai questo titolo non è nell'olimpo dei migliori giochi per Amiga, ma - anzi - spesso non viene nemmeno ricordato tra i migliori titoli per questo computer? Beh, questo gioco un difetto lo ha ed è pure bello grosso: essere uscito alla fine del 1994!

Eh sì... il periodo del rapido crepuscolo del mondo Amiga (e Commodore) era già iniziato e, nel giro di pochi mesi, tutto questo universo sarebbe stato abbandonato da centinaia di migliaia di giocatori. Impossibile invertire la tendenza: le meraviglie dei computer compatibili, con i loro poligoni, texture e processori sempre più veloci, avevano catalizzato l'attenzione degli appassionati. Lo sguardo era rivolto altrove, al punto che Ruff 'n' Tumble oggi viene ricordato molto meno di quanto dovrebbe.

Sono certo che se fosse uscito solo tre anni prima oggi godrebbe di un numero di fan molto maggiore e di un ricordo

molto più vivo nella storia di questa piattaforma.

Ma chi c'era dietro questo piccolo capolavoro?
Il team, con base in Inghilterra, si chiamava Wunderkind e se il nome non vi dice nulla non vi preoccupate... perché in effetti questo fu il loro unico lavoro pubblicato.
Andando però a spulciare i nomi di chi faceva parte di questo team, scoprireste che il codice era opera di Jason Perkins, programmatore di molti titoli per C64 (anche se nessuno davvero memorabile) e, soprattutto, la grafica era stata realizzata da Robin Levy, artista dietro a giochi per il C64 del calibro di Armalyte, Turbo Charge, Last Ninja 3 e Myth. Insieme i due autori appena citati avevano anche curato il design di questo Ruff 'n' Tumble.
A chiudere il team, per il comparto audio, Jason Page, musicista che aveva messo le mani su molti giochi di qualità dell'epoca come Rainbow Island, Gods, Fire & Ice, Uridium 2, Paradroid 90... ora dedicandosi agli effetti sonori, ora alla musica e, in alcuni casi, ad entrambi.

Ultima considerazione personale: giocate a questo gioco pensando che lo fa girare un normalissimo A500 espanso. Poi recuperate nei più nascosti anfratti della vostra memoria i ricordi (infilati lì da anni di terapia) delle conversioni per Amiga di Strider, Black Tiger, Ghouls 'n' Ghosts e simili.*
Quando qualcuno vi dirà che in fondo un Amiga non poteva fare molto di più saprete cosa dirgli e quale titolo portare ad esempio per confutare la sua tesi.
Certo, non saprete comunque in quale occhio sputargli, ma quello potrete sceglierlo in totale libertà. ■

*** Per onestà intellettuale va riconosciuto che tutte queste mezze porcherie non richiedevano l'espansione di memoria. Ma è questa una motivazione sufficiente a giustificare la sciatteria di tutte queste conversioni?**

Strider per Amiga... è davvero la stessa macchina che fa girare Ruff 'n' Tumble?

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Giulio Cesare È già tutto scritto nell'articolo (anche il più grande "difetto" di questo gioco), quindi non posso fare altro che sottoscrivere e applaudire Max.
Aggiungo solo che la Renegade è stata creata dai Bitmap Brothers.

Matteo De Nardis Per me il top platform Amiga, per quanto riguarda grafica e soprattutto giocabilità. Credo di poter dire senza ombra di dubbio che movimenti così fluidi, animazioni allo stato dell'arte, risposta controller/schermo più veloce della luce, non li ho mai più rivisti in titoli Amiga. Un titolo godibilissimo tutt'oggi, anzi superiore a molti giochi dello stesso genere tutt'ora in commercio!

Matteo Boldizzoni Da un lato fa piacere vedere cosa poteva fare un semplice A500 espanso, dall'altro ti devi domandare perché a fine 94 uscissero ancora giochi che non sfruttavano l'AGA appieno.

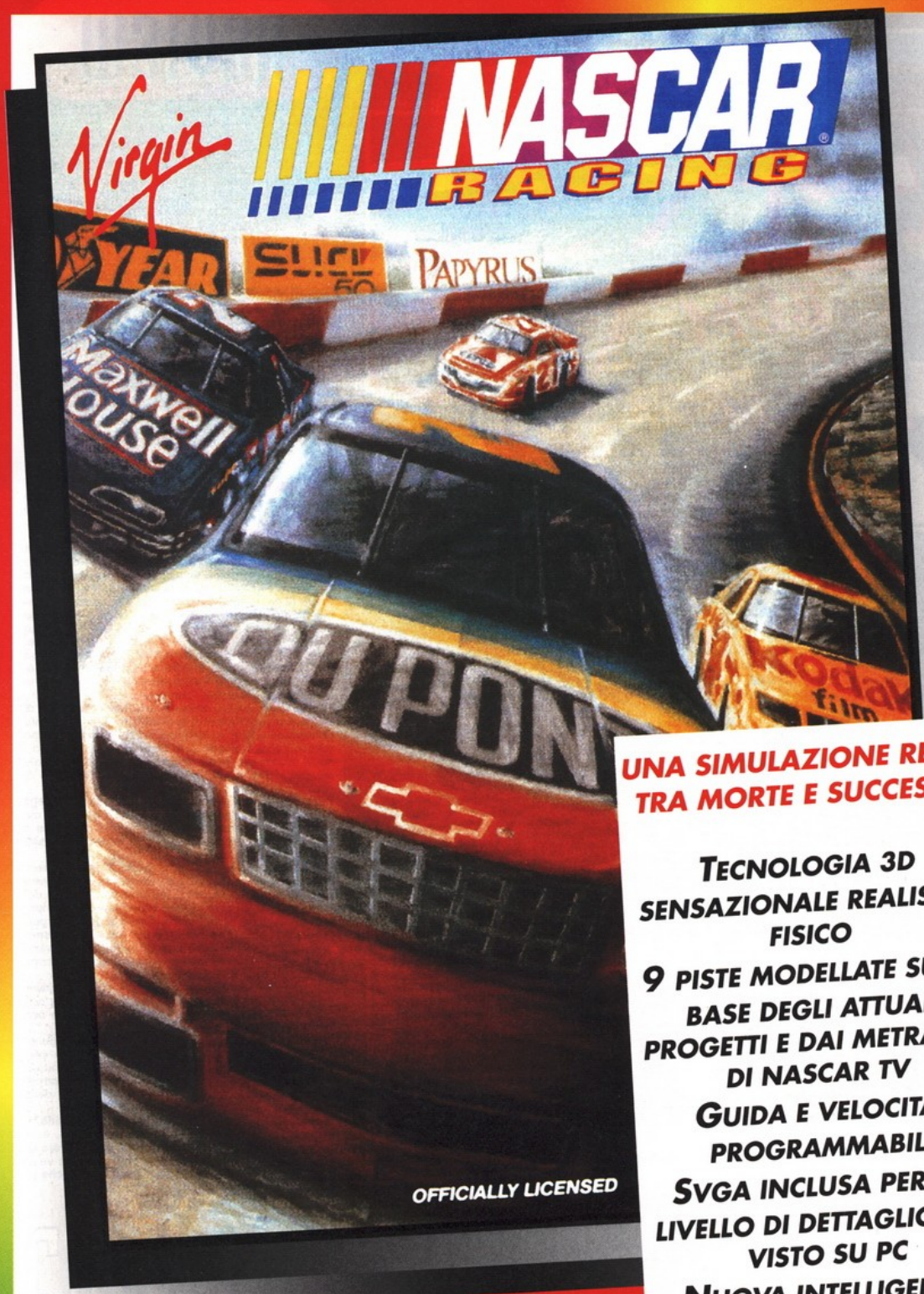
AntaGamers Immagino per maggiori possibilità di vendita senza dover impegnare risorse su più conversione interne alla stessa famiglia di computer.

Matteo Boldizzoni **AntaGamers** si, ovviamente.. ma mi secca lo stesso vedere che l'AGA non è mai stato sfruttato bene.
E poi vorrei sapere che potenziale di vendite potesse avere un gioco Amiga a fine 94...
A questo punto dateci una soddisfazione!

AntaSilver

Senza dubbio una medaglia d'argento meritatissima per un gioco che ogni appassionato di Amiga e di giochi platform dovrebbe giocare provare. Ad essere sincero il titolo sfiora addirittura la massima onorificenza… quella "Gold" che dovrebbe essere riservata solo ad un ristretto olimpo di titoli. A farmi desistere dall'assegnarla due fattori ben precisi: in primo luogo non ha rivoluzionato il genere dei platform in nessun modo, nonostante sia un titolo che fa al meglio tutto ciò che deve fare. In secondo luogo non ha quell'aura di "mito" che in un certo qual modo dovrebbero avere tutti i nostri giochi "d'oro". Lo so che non è colpa sua, ma piuttosto del momento in cui è stato pubblicato, ma anche questo parametro (che possiamo applicare solo ai nostri adorati giochi vintage) ha il suo peso nella valutazione.
Per il resto posso solo consigliarvi di recuperare questo gioco grazie all'emulazione. Non ve ne pentirete.

Pubblicità del passato



CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

UNA SIMULAZIONE REALE TRA MORTE E SUCCESSO

- TECNOLOGIA 3D SENSAZIONALE REALISMO FISICO
- 9 PISTE MODELLATE SULLA BASE DEGLI ATTUALI PROGETTI E DAI METRAGGI DI NASCAR TV
- GUIDA E VELOCITA' PROGRAMMABILI
- SVGA INCLUSA PER UN LIVELLO DI DETTAGLIO MAI VISTO SU PC
- NUOVA INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEGLI AVVERSARI

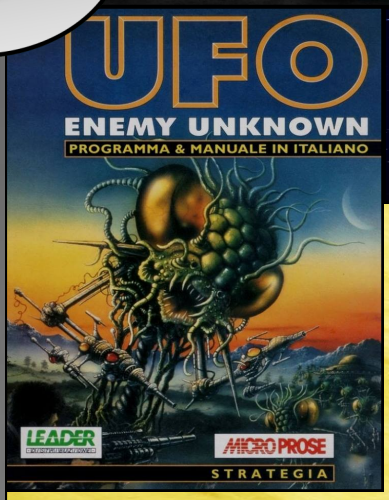
PC & CD-MPC

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

Scansione da www.retroedicola.com

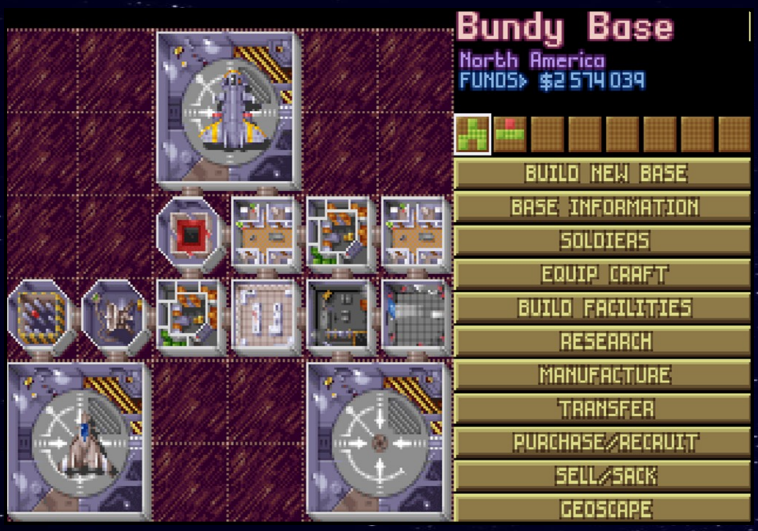


Qui a sinistra la copertina della versione italiana del gioco.

Notate la scritta "strategia" in basso che dovrebbe tenere a debita distanza i cercopitechi in cerca di un gioco ignorante.

Premessa: questo gioco ha rovinato per sempre il mio rapporto con l'Altissimo e tutti i suoi santi.
Il perché, ovviamente ve lo spiego nell'articolo!

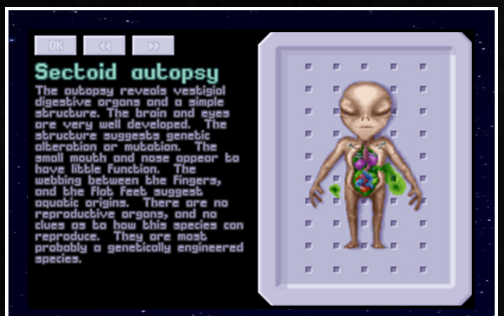
"Ufo - Enemy Unknow" ci calava nei panni del comandante di X-COM, un'agenzia segreta internazionale nata allo scopo di indagare, studiare e contrastare una sempre più estesa invasione aliena del nostro pianeta.
Durante il gioco dovevamo barcamenarci tra due sezioni ben distinte.
Nella prima fase ci trovavamo a gestire lo sviluppo e il mantenimento della nostra base (con il tempo potevamo installarne anche di nuove in giro per il mondo, dotando così ogni continente della propria "Area 51", per la gioia di tutti i complottisti del globo.
Costruivamo poi nuove strutture utili a migliorare il rendimento dell'organizzazione, cercando al contempo di gestire in maniera oculata i pochi fondi iniziali a nostra disposizione (scordatevi di mettere il "Canone UFO" nella bolletta elettrica).
Tra i nostri compiti c'era anche quello di assumere nuovi scienziati, tecnici e soldati.
Immagino i mirati colloqui di lavoro:
"Perché vorrebbe lavorare per noi?"
"Il mio sogno è sempre stato quello di venire crivellato dai



Costruire una base con criterio era molto utile anche per difendersi dagli assalti degli alieni in caso di attacco diretto: entravano da hangar e ascensore di accesso.
In pratica la vostra prima base era progettata malissimo (come vedete dalla foto)

Duri, massicci e... pronti a farsi massacrare dagli alieni.

Nelle prime missioni i nostri soldati andranno a caccia di pericolosissimi alieni con addosso una simpatica tuta da meccanico.
"Ma ci può dare almeno un elmetto, comandante?"
"Zitti e continuate ad infilarvi in tasca i sassi, che se poi incontrate un alieno con cosa lo colpite?"



Il risultato sull'autopsia di un "grigio". Qui lo vedete in inglese, ma il gioco era stato tradotto molto bene dalla software house Graffiti, casa di produzione italiana che pubblicherà poi Screamer ed oggi è conosciuta come Milestone.

1994

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

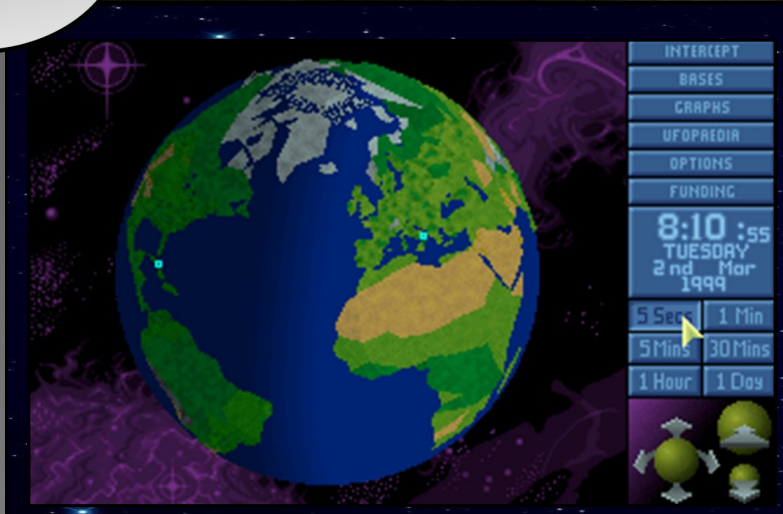
La recluta Yuri Mikhailov entra con sprezzo del pericolo in un UFO, armato di un semplice fucile, efficace contro quei tre alieni quanto una fionda rotta.
La storia lo ricorderà come un eroe.
Nessuno, invece, avrà memoria del commilitone impegnato ad urinare sul lato del disco volante.

Il primo intercettore a nostra disposizione: può dire qualcosa contro gli ufo più piccoli, ma quelli medio/grossi lo disintegreranno in un battibaleno.

La sequenza di attacco aereo ad un ufo intercettato: all'inizio sembrerà facile costringerli a terra, ma molto presto inizieranno a rispondere al fuoco... e saranno dolori.

colpi laser di un fucile alieno."
"Bene, lei è assunto!"
Cosa non si fa oggi per un posto fisso.

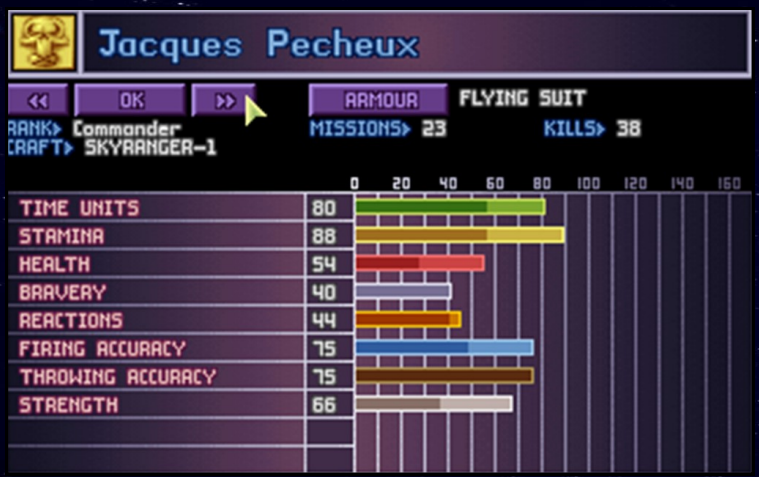
E fin qui il gioco era molto simile ad un normale gestionale, capace di infondere le scariche di adrenalina pari a quelle che riceve un impiegato del catasto nell'adempimento delle sue mansioni.
I problemi arrivavano quando si passava alla seconda fase e i soldati andavano ad indagare nei luoghi di un atterraggio ufo (atterraggio spesso agevolato dalle "missilate" che i vostri aerei gli avevano tirato addosso).
Gli alieni, vi assicuro, non vi accoglievano con in mano il modulo per la constatazione amichevole: quei graffi sulla vernice del disco ve li facevano pagare a colpi di pistole al plasma!
Aveva inizio così la sezione "tattica", che si svolgeva su una mappa isometrica.
Ed era qui che si trovava l'humus ideale per far germogliare una raffica di bestemmie acrobatiche da competizione.
Colpi mirati che finivano a chilometri di distanza dal bersaglio, missili dei lanciarazzi che esplodevano in mezzo alle vostra squadra e alieni che, con il controllo mentale, usavano i vostri stessi soldati contro i commilitoni: tutto sembrava creato per indurvi a smoccolare l'intero pool di santi in paradiso.
Sopravvivendo a questi scontri i vostri soldati tornavano alla base con corpi e tecnologie aliene.
Grazie ad autopsie e studi di retro-ingegneria dei vostri scienziati, potevate sviluppare nuove tecnologie per aumentare il bassissimo tasso di sopravvivenza iniziale delle truppe sul campo.
Ok.. diciamolo... nei primi sbarchi i vostri tendevano a morire come mosche.
Per fortuna gli agenti, missione dopo missione, venivano promossi di grado, migliorando così le proprie caratteristi-



Quella base in Italia sembra essere collocata in mezzo ai trulli... un posto perfetto per la nostra Area 51.

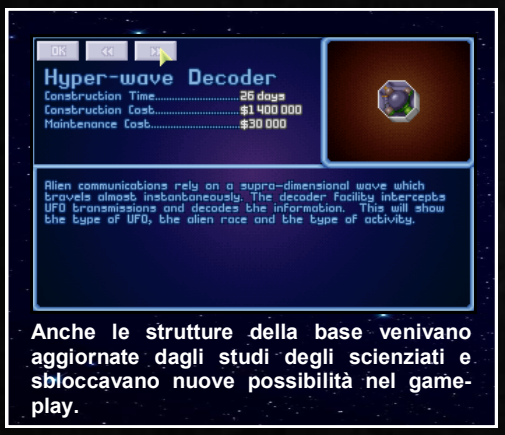
che e diventando sempre più preziosi nella difficile guerra contro i "grigi".
Immaginate ora la vostra reazione quando un soldatino alla prima uscita sbagliava il lancio di una bomba a mano a vi ammazzava in un solo colpo tre veterani, armati di tutto punto con gli ultimi costosi ritrovati delle vostre ricerche!
Giù "madonne e crisbioli" come piovesse.

Così il gioco si alternava tra gestione della base e scontri a terra.
In determinate situazioni dovevate inoltre portare a termine compiti specifici, come ad esempio catturare comandanti vivi per interrogarli, difendere città terrorizzate dagli E.T., attaccare basi segrete del nemico o difendere le vostre installazioni da incursioni aliene mentre sullo sfondo sentivate sempre il peso dei paesi che vi finanziano i quali, se trascurati nella vostra opera di difesa, potevano abbandonare il progetto X-Com, tagliandovi i fondi e alleandosi sotto banco con i nemici provenienti dallo spazio.



La generazione casuale dei nomi una volta creò un soldato di nome Patrick Stewart (per chi non lo sapesse è l'attore che interpreta il capitano Picard in Star Trek TNG e il professor Xavier in X-Men).
Era in una partita di mio fratello e quando venne ucciso fu lutto per tre giorni in casa mia!

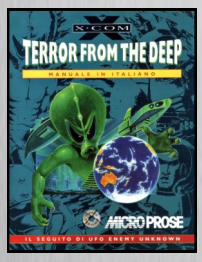
La soddisfazione di produrre un UFO "terrestre" era davvero tanta.



Anche le strutture della base venivano aggiornate dagli studi degli scienziati e sbloccavano nuove possibilità nel gameplay.

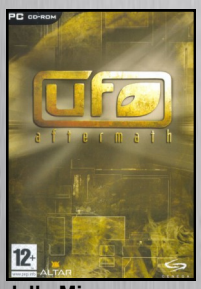
Una volta scoperte, potevate sferrare un attacco diretto alle basi nemiche, missioni davvero toste ma capaci di portare una grande fiducia nelle nazioni del mondo e, ovviamente, una valanga di soldi rivendendo le tecnologie contenute all'interno.

SEGUITI, CLONI E... COSE COSÍ



TERROR FROM THE DEEP (1995)

Seguito ufficiale del gioco, pubblicato l'anno successivo, come detto nell'articolo è più un clone che un seguito vero e proprio. Oggi probabilmente lo potremmo definire una "reskin" ambientata sul fondo del mare.

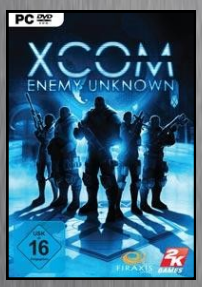


UFO AFTERMATH (2003)

Titolo nato sulle ceneri del mai uscito "*The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*" della Mythos Games (creatori proprio di Enemy Unknown) e arricchito con elementi di *"X-COM: Genesis"* della Microprose, anch'esso cancellato, era un titolo ispirato a questo classico, ma privato di gran parte della sezione "gestionale". Rimaneva una parte tattica in tempo reale e poco altro. Accolto freddamente da pubblico e critica, originò comunque due seguiti senza mai riuscire a brillare.

UFO EXTRATERRESTRIALS (2007)

Evidente omaggio al classico UFO, di cui ne riprende tutti gli aspetti, ma penalizzato da una realizzazione forse affrettata e poco rifinita. Venne molto migliorato da alcune MOD successive. Il team che lo ha realizzato, Chaos Concept, promette un seguito dal 2009 con continui slittamenti (l'ultimo prevedeva un rilascio nel 2018... mai avvenuto)



XCOM ENEMY UNKNOWN (2012)

Reboot realizzato da Firaxis che semplifica alcuni aspetti del titolo originale, aggiungendo però anche qualche elemento inedito. Un ottimo mix che riesce ad accontentare tutti anche se, a mi gusto personale, l'originale rimane due spanne più in alto.

XENONAUTS (2014)

Accolto dagli insoddisfatti del reboot come il vero erede di UFO, questo titolo realizzato da Goldhawk Interactive, sposta l'invasione degli alieni alla fine degli anni settanta, con i blocchi USA e URSS alleati per combattere la minaccia interstellare.
Un titolo davvero validissimo.

La versione per Amiga 500 risentiva moltissimo del minor numero di colori, della assenza (nel 99% delle macchine) di un hard disk e di una fluidità nelle animazioni decisamente scarsa. Purtroppo era la prova evidente che anche i giochi in 2D cominciavano a stare stretti su questa macchina oramai avviata all'oblio.

Degna di nota la possibilità, per raggranellare fondi extra, di vendere al mercato nero tutti gli oggetti alieni recuperati e non più utili alle ricerche e all'utilizzo sul campo, con un ragionamento del tipo: "Ma sì... vendiamo qualche decina di armi al plasma e granate aliene in giro per il mondo... cosa mai ci potranno fare di male?"

Momento di commozione che mi fa sentire un "anta" fatto e finito: tutto quanto vi ho descritto era racchiuso in tre miseri dischetti da 1,44 Mb!
Esatto, un capolavoro del genere nello spazio occupato oggi da un paio di foto digitali.
Ma si può???

Cosa posso aggiungere?
A più di venti anni di distanza dalla sua uscita questo gioco è ancora un piccolo capolavoro.

Rispetto alla versione per Amiga 500, quella per A1200 e CD32 erano perfettamente accostabili alla versione DOS, a dimostrazione che qualche cosa di buono queste macchine Commodore lo potevano offrire, peccato che per molte altre ragioni il loro potenziale fu tardivo e drammaticamente mal gestito.

La tensione che si crea mentre i tuoi soldati sbarcano dal mezzo di trasporto o rastrellano dei fienili in cerca di alieni è immutata.
UFO è uno di quei prodotti che ha preso più generi, li ha mescolati e ha inventato qualcosa di completamente nuovo. Ma non solo. Per una serie di incredibili circostanze l'amalgama è risultata perfetta: effetti sonori, musiche, grafica, giocabilità... tutto è dove dovrebbe essere ed è inserito nella maniera migliore. Ben pochi giochi possono vantare un risultato simile.
Per me fu anche uno di quei giochi che dimostrò che Amiga 500 oramai non ce la faceva più: pur essendo uscito infatti anche in formato ECS per il vecchio Commodore a 16 bit e volendo sorvolare sulla grafica che risentiva molto del numero di colori inferiore, giocarlo senza installarlo su un hard disk era pura follia. Rinunciai ad affrontarlo su quel computer e aspettai di avere il mio primo PC per recuperarlo a poco prezzo come budget game (credo fosse il 1996 o giù di lì).
Ora sarebbe il momento delle curiosità, ma l'intero numero non basterebbe per elencarle tutte... e nemmeno per raccontarvi come venne sviluppato questo gioco.
Cercherò quindi di limitarmi alle principali:
- Il gioco nacque nella mente di Julian Gollop come sequel di Laser Squad, ma Microprose non fu entusiasta del progetto perché voleva produrre qualcosa di più grande rispetto ad un semplice scontro di soldati, qualcosa che fosse paragonabile a Civilization per vastità. Julian con i suoi collaboratori ebbero allora l'intuizione di focalizzare

OPEN XCOM

In questo box parliamo un po' del progetto OpenXcom, una enorme clone open source del gioco DOS originale nato con l'intento di aggiornare il classico UFO: Enemy Unknown in modo tale da poter girare sui moderni (e più disparati) sistemi operativi, senza emulazione di sorta. Ma non solo…
Andando a mettere mano al codice del gioco è stato possibile risolvere i numerosi bug (citati nell'articolo) meticolosamente scovati dagli appassionati in decenni di partite e che macchiavano la comunque ottima giocabilità del titolo.
Già questo sarebbe sufficiente per farvi correre a scaricare questo ottimo lavoro gratuito, ma visto che si voleva rendere ancora più epico il tutto, perché non implementare anche numerose migliorie al gameplay che i fan per anni avevano solo sognato?
Giusto per citare alcune di queste aggiunte, ora potrete decidere la disposizione delle stanze della prima base costruita dalla XCOM (basta con quella oscena struttura facilmente attaccabile dagli alieni), prima di spostare un vostro soldato nella mappa tattica vedrete delle comode frecce che vi indicheranno il consumo dei punti azione e, a proposito della sezione isometrica, sarà finalmente possibile selezionare una risoluzione maggiore, adatta ai nostri schermi moderni, così da visualizzare una porzione di campo di battaglia decisamente più vasta.
A ciò aggiungete, come ciliegina sulla torta, anche la possibilità di inserire con estrema semplicità mod che rendono disponibili nuove ricerche e mezzi per la X-COM, diversi tipi di ufo e alieni da affrontare, elementi grafici aggiuntivi utili a rendere ancora più varie le mappe.
Con tutte queste eccellenti novità vi sembrerà di giocare ad un titolo completamente nuovo o, se preferite, al titolo che sarebbe potuto essere UFO se i programmatori avessero potuto perfezionarlo per un paio di anni.
Per finire aggiungo che è possibile mantenere la traduzione italiana che tutti abbiamo imparato ad apprezzare e che potete applicare vari tipi di filtri per modificare la grafica in game (anche se personalmente tendo a preferire quella originale).
Per giocare a cotanta meraviglia basta avere una copia del gioco DOS e schizzare a scaricare l'install di OpenXcom all'indirizzo ufficiale:
openxcom.mod.io

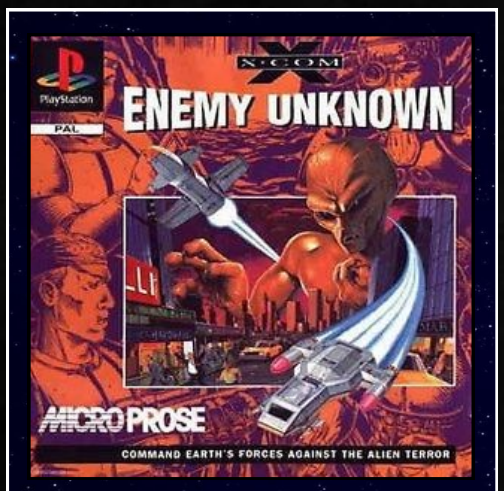
PC MS-DOS

LA STAMPA DELL'EPOCA...

THE GAMES machine

TGM dedica al titolo Microprose una corposa recensione lunga ben sei pagine. E' il mese di maggio del 1994. L'importanza che il gioco rivestirà per molti giocatori sembra essere percepita pienamente dalla rivista che si produce in una delle recensioni più complete e meglio riuscite della sua storia: testo dell'articolo senza inutili divagazioni o sbavature che spiega in modo soddisfacente il vastissimo gameplay del gioco, foto numerose e con didascalie ricchissime di dettagli, addirittura una gigantografia in doppia pagina della mappa di una missione di terra, con tanto di note dei vari punti salienti presenti in essa. A questo aggiungete tre box di approfondimento: il primo contenente la descrizione delle prime armi disponibili nel gioco, il secondo focalizzato sul fenomeno UFO nel mondo reale e il terzo contenente alcuni (ma non tutti) gli alieni presenti nel gioco. Cosa si poteva chiedere di più?
Il commento finale, oltre ad assegnare un voto di 90% e la medaglia di Star Player, identifica anche una debolezza nel gioco: l'iniziale lentezza nel vedere progressi tangibili del nostro operato. In effetti ci vuole un po' di tempo e numerose missioni per cogliere i primi frutti delle nostre ricerche e assaporare progressi tangibili nella nostra battaglia contro le forze aliene, ma una volta superato questo piccolo scoglio non ci si potrà più staccare dal titolo.
Come avrete intuito questo è il classico caso in cui, se avessimo una medaglia da assegnare alle recensioni TOP della storia, di certo questa la otterrebbe immediatamente.
E va citato quindi il redattore che quella medaglia se la dovrebbe appuntare sul petto, cioè Giorgio Baldaccini.
Davvero un ottimo lavoro e non è decisamente un caso visto che dal dicembre precedente ha avuto inizio - a giudizio del sottoscritto - la "golden age" di TGM: un periodo di tecnologia in rapida evoluzione, giochi fantastici e articoli ben scritti.
Un connubio meraviglioso di elementi che durerà per almeno sette anni.

Scansioni rivista: www.archive.org



Verso la fine del 1995 il gioco arrivò anche sulla nuovissima console Sony, quella Playstation che avrebbe rivoluzionato il mercato. Anche su questa piattaforma conquistò moltissimi giocatori e giustificò per molti estimatori l'acquisto del mouse per Playstation, una periferica poco usata ma che qui agevolava di molto la fruizione del gioco.

il titolo su una guerra contro gli alieni gestita su scala planetaria e si documentò tramite libri che parlavano di "Ufo" per ispirarsi. Per questo le terminologie e le razze aliene sono coerenti con le "reali" teorie di molti ufologi.
- UFO era zeppo di bug, alcuni anche piuttosto fastidiosi, ma nonostante tutto nessuno di essi impedì al titolo di essere adorato dai giocatori. Anzi, alcuni di questi bug erano così specifici e nascosti che solo un giocatore con centinaia di ore al suo attivo avrebbe potuto notarli.
Un elenco completo è presente a questa pagina: www.ufopaedia.org/index.php/Known_Bugs
- il più famigerato di questi bug riguardava il livello di difficoltà per la versione DOS del gioco: qualsiasi livello si sceglieva, il gioco in realtà dopo la prima missione vi faceva giocare il resto della partita a livello più facile. Il bug non fu risolto da nessuna delle patch ufficiali. Anche per questo motivo il suo seguito "UFO: Terror From The Deep" sembrò molto più impegnativo, semplicemente perché lì il livello di difficoltà funzionava!
- Il seguito di cui abbiamo appena parlato, "Terror From The Deep", non fu realizzato da Gollop e soci, ma da uno studio interno di Microprose che volle sfruttare il successo del primo titolo sfornando velocemente un secondo capitolo. In

1994

Chiudo con un omaggio alla serie televisiva inglese UFO prodotta tra il 1969 e il 1970.
Lì l'organizzazione mondiale si chiamava S.H.A.D.O. e non X-Com... ma la sostanza era la stessa: studiare e combattere gli alieni invasori.

Purtroppo la serie non ebbe il successo sperato e si fermò ai 26 episodi della prima stagione.
In qualche modo posso garantirvi che ancora oggi mantiene un certo fascino e meriterebbe di essere recuperata anche solo per i notevoli attributi delle presenze femminili del cast.

effetti "Terror From The Deep" è praticamente il medesimo gioco, con grafica ridisegnata per essere ambientato principalmente sui fondali marini.
- Nel reboot del 2012 programmato da Firaxis, c'è un omaggio evidente al capostipite della serie: l'aspetto degli alieni, visibile nell'Ufopedia del gioco originale, viene utilizzato come bersaglio nel poligono dove vengono testate le nuove armi prodotte dalla retro-ingegneria.
- Il gioco ha un evidente debito nei confronti della serie TV inglese UFO, che in pratica aveva la medesima trama del gioco ed è stata trasmessa negli anni 1970/1971. ■

AntaGold

Ufo è ciò che si potrebbe definire un mix di generi nato da circostanze forse irripetibili e che offre al giocatore un gameplay praticamente perfetto. Per rendersene conto basta solo pensare a quanti titoli hanno creato da soli un nuovo genere e vantano un numero così alto di "copie" che non sono altro che omaggi all'originale. Ben pochi.
Il vero difetto di questo gioco è dato dalla campagna che vi impegnerà per tantissime ore: avete ancora così tanto tempo alla vostra età? Se la risposta è sì… buttatevi su questo gioco se non lo avete mai provato! Se invece avete già sgominato questa invasione aliena decine di volte, riscopritelo attraverso lo splendido aggiornamento Open-Xcom.

Piccola nota finale: questo gioco potrebbe compromettere il vostro rapporto con l'Altissimo e tutti i Santi. Meglio giocarlo lontano dal parroco.

Qui a sinistra potete ammirare una valutazione ulteriore, utilizzata solo ed esclusivamente con i giochi maggiormente a rischio "scomunica".
Trattasi della famigerata "Scala Mosconi" che in questo particolare caso raggiunge i cinque "germani" su sei.
E' pertanto un prodotto che metterà a dura prova il vostro autocontrollo e potrebbe compromettere il vostro accesso in paradiso. Poi non dite che non vi ho avvisati!

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Andrea De Maria Uno dei giochi più belli a cui abbia mai giocato.

Carlo Stefanelli Il gioco definitivo!

Giorgio Di Egidio Grande!!! Gioco memorabile . Nottate ludiche altrettanto memorabili. Due chicche : 1) lo schema della base migliore per me era ad Y con l'entrata sul vertice del corridoio in basso in caso di attacco potevano entrare solo da lì 2) racconto di battaglia vissuta. All'inizio l'unica arma decente era il lanciamissili (dirompenti ed incendiari). Per cui si tirava come dei pazzi. Una volta una recluta sbaglia mira e infila un missile pesante nella sala da pranzo di una famiglia intenta a cenare ... risultato strage di civili e seguente cazziata colossale da parte dell'X-Com. Davvero un gran bel gioco.

Antonio Donatantonio Il GIOCO! Non riesco a quantificare le ore passate a cercare di salvare il mondo. Anche il sequel TFTD era molto coinvolgente e ho giocato anche alla versione moderna della Firaxis, che non ha niente da invidiare agli storici predecessori.

Marco Ghirelli Capolavoro! Ho passato notti insonni per finire questo gioco! Io avevo la versione AGA per Amiga 1200, ancora la musica di sottofondo quando eri nel menù dove osservi la terra mi riecheggia nelle orecchie da 23 anni.

Alessio Gardenti Uno dei giochi più belli della storia!

Mirco Ghirelli Un'opera d'arte!

Pubblicità del passato

MANUALE IN ITALIANO

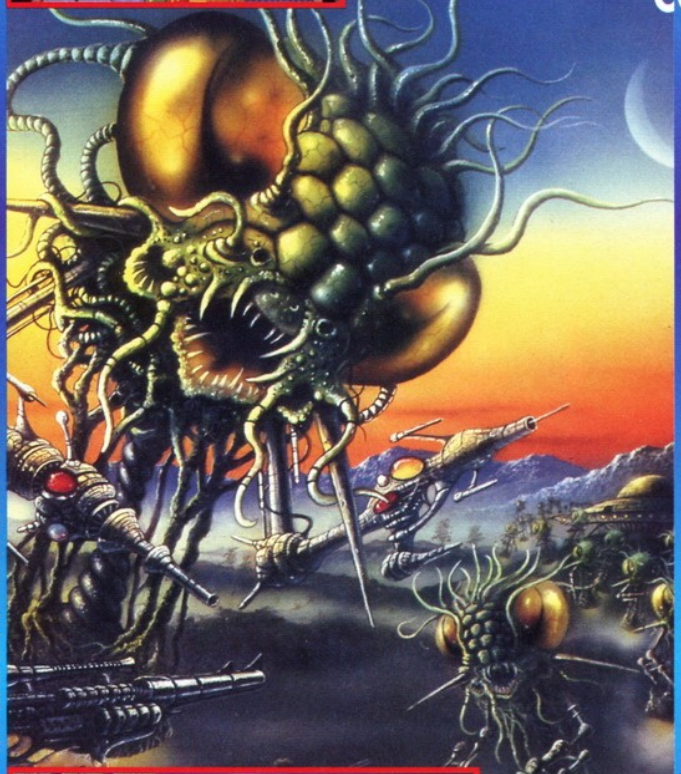
AMIGA & AMIGA 1200

UFO

QUANDO IL NEMICO E' SCONOSCIUTO

AI COMANDI DELLE FORZE TERRESTRI CONTRO IL TERRORE ALIENO

IL TUO COMPITO:
GUIDARE UN'ORGANIZZAZIONE COMPOSTA DA GRUPPI DI SCIENZIATI, INGEGNERI, SOLDATI E SPIE - LA XCOM - FORMATA DA TUTTI I GOVERNI DELLA TERRA PER INVESTIGARE E SCONFIGGERE NAVI SPAZIALI ALIENE CHE DA TEMPO STANNO TERRORIZZANDO IL PIANETA. LA STRATEGIA CHE SVILUPPERAI DOVRA' ASSICURARE LA SOPRAVVIVENZA DELL'UMANITA'.



- INTERCETTA GLI UFO E CONTROLLA TUTTE LE ATTIVITA' ALIENE.
- TIENI SOTTO CONTROLLO LE TUE BASI, STUDIA NUOVE TECNOLOGIE (COMPRESE QUELLE ALIENE) E TRASFERISCI IL PERSONALE O L'EQUIPAGGIAMENTO DA UNA BASE ALL'ALTRA, A SECONDO DELLE NECESSITA'.
- PRENDI I COMANDI DELLE OPERAZIONI TATTICHE, OSSERVANDOLE CON IL TUO VIDEO BATTLESCAPE 3-D.
- FAI ATTENZIONE AL LIVELLI DI SICUREZZA ED ALLA SITUAZIONE POLITICA. QUALCHE GOVERNO POTREBBE ESSERE TENTATO A STRINGERE ACCORDI SEGRETI CON GLI ALIENI.
- INCONTRI RAVVICINATI PERICOLOSI.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MICRO PROSE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

Scansione da www.retroedicola.com

PC
MS-DOS
AMIGA

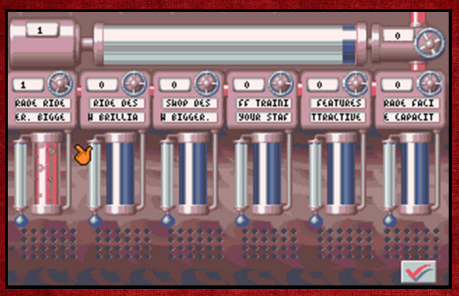
C'è stato un periodo, dal 1989 al 1998 circa, in cui un certo Peter Molyneux era considerato - a ragione - il Re Mida dei videogiochi: ogni suo programma, infatti, era un successo!
C'è stato un periodo in cui Electronic Arts non era considerata una compagnia che ammazzava la creatività degli sviluppatori e voleva solo prosciugare i portafogli dei giocatori con le loot box.
C'è stato un periodo in cui queste due forze hanno viaggiato a braccetto e prodotto alcuni dei titolo più belli di quell'epoca.
Theme Park è proprio uno di quei titoli!
Peter Mulineux e la sua Bullfrog, già autori dei primi due Populus e di Powermonger, si misero in testa di creare un titolo "imprenditoriale" accurato, ma che non fosse noioso. Quale poteva essere il tema in grado di coniugare queste due caratteristiche?
La risposta fu geniale.

Cosa può generare più divertimento del creare parchi di divertimento?
Tutti i novelli Walt Disney avrebbero così potuto realizzare il Luna Park dei loro sogni, ma avrebbero anche scoperto che non sarebbe stato affatto facile gestirlo: riuscire a distribuire il budget a disposizione si sarebbe rivelato assai difficile. I clienti sono esigenti e richiedono sempre grande attenzione sia in termini di mantenimento delle giostre e di pulizia del parco, sia in termini di nuove attrazioni che li invoglino a tornare.
Da considerare inoltre la cruciale gestione dei chioschi per bere e mangiare ubicati all'interno della vostra personale "Gardaland".
Il titolo permetteva di andare a variare perfino la quantità di sale sulle patatine o il livello di zucchero nei gelati. Ma que-

Il parco nelle sue fasi iniziali su Amiga 500!

Nel gioco era sempre possibile vedere la mappa del parco... utile anche per pianificare le espansioni successive in maniera oculata

Qui vediamo la schermata che ci illustra la soddisfazione dei clienti. A giudicare dal risultato stiamo coltivando una clientela indecisa se adorare o odiare il parco, ma sicura di essere affamata e assetata!



In questa schermata invece avevate la distribuzione dei punti ricerca!

1994

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

In questa sezione trovate le attrazioni che potrete costruire nel vostro parco.
Da considerare molto attentamente sia la capienza che la affidabilità!

ste opzioni non erano pretestuose e non rendevano inutilmente pesante il gioco. Tutto era fatto per consentire al giocatore di trovare strategie commerciali vincenti.
Ad esempio potevate mettere patatine salatissime a poco prezzo per poi vendere bibite ad un costo maggiorato! E questa era solo una delle strategie utili a far prosperare le casse del parco.
Ma c'era anche la parte stile "Sim City", con le attrazioni da piazzare con una certa logica per permettere al pubblico di distribuirsi al meglio nel vostro "mondo del divertimento" e, come se non bastasse il resto, si dovevano organizzare anche le maestranze, assumendo ad esempio tecnici per la manutenzione delle giostre e operatori ecologici per ripulire i disastri combinati dai visitatori.
E non dovevate trascurare nemmeno gli investimenti nello sviluppo di nuove attrazioni perché, come nella realtà, se il vostro parco non proponeva novità incredibili per la nuova stagione si rischiava di veder scendere drasticamente le visite!
Insomma, c'erano un sacco di parametri da considerare per creare il giusto equilibrio di attrazioni e per formare un luogo non solo di divertimento, ma anche di profitto.
Il successo del titolo fu testimoniato, come al solito, anche dal numero di conversioni realizzate: uscì praticamente su qualsiasi piattaforma di metà anni '90 che avesse almeno 16 bit, comprese anche console sfortunate come 3DO, Jaguar e CD32.
Da segnalare anche una versione apposita per A1200 che

Un parco già discretamente sviluppato nella versione MS-DOS

Un parco già discretamente sviluppato nella versione MS-DOS

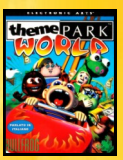
1994

La versione per Amiga 1200, così come quella per CD32, godeva di molti più colori su schermo. A prima vista magari non lo si nota, ma la differenza era chiaramente percepibile!

sfruttava in maniera efficace il maggior numero di colori del chip AGA, avvicinando di molto questa versione a quella DOS.
Nel nostro paese il titolo ebbe un buon successo, anche grazie alla traduzione in italiano che permise a tutti di poter fruire di ogni piccola sfumatura del gioco (fosse stato solo in inglese oggi lo conoscerebbero e lo avrebbero apprezzato in molti meno, questo è certo).
In America invece fu un buco nell'acqua, forse per lo stile grafico che allontanò un certo tipo di utenza, ma - vai a capire perché - la stessa grafica lo rese popolarissimo in Europa e in Giappone (in particolare nel paese del Sol Levante... dove spopolò in maniera allucinante).
A dimostrazione che gli americani non avevano capito una fava, il titolo vendette un totale di 15 milioni (MILIONI) di copie contando tutte le piattaforme su cui uscì all'epoca.
Il titolo ha avuto due seguiti ufficiali, Theme Park World e Theme Park Inc, ma, soprattutto, ha lanciato un vero e proprio nuovo genere che ha visto molti titoli simili venire rilasciati negli anni, come ad esempio la serie Rollercoaster Tycoon di Atari.
Ora vediamo un po' le curiosità del titolo che ho raccatto in giro su internet... che so che vi piacciono tanto!
- Il team di sviluppo, per preparare al meglio il gioco ed aumentarne il realismo, ha visitato moltissimi parchi divertimento. Era un duro lavoro, ma qualcuno doveva pur farlo!
- Inizialmente il titolo doveva godere del brand ufficiale della Disney, ma l'accordo avrebbe comportato troppi vincoli per Bullfrog nella simulazione del parco e così non se ne fece nulla.
- Ogni visitatore che trovate nel parco divertimenti occupa circa 200 byte di memoria, quantità sufficiente a donargli una propria personalità unica.
- Il grafico Gary Carr lasciò Bullfrog per non dover lavorare a questo titolo: riteneva infatti che il concept di gioco non fosse valido e, cosa non trascurabile per il suo ruolo, non condivideva lo stile grafico immaginato da Mulineux. Vi serve sapere che poi ammise di essersi sbagliato su tutta la

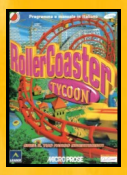
SEGUITI E SIMILI...

Il successo della formula e la sua carica innovativa possono essere tranquillamente misurati con i titoli successivi a questo che ne hanno ripreso, con alterne fortune, le caratteristiche salienti
Ecco a voi una (parziale) lista dei maggiori successori di Theme Park!



THEME PARK WORLD (1999)
Il seguito diretto di questo titolo, ultimo lavoro - pare - ad uscire con l'indicazione "Bullfrog" sulla scatola (nei successivi loro giochi prenderà il sopravvento il logo EA). Per molti un bel gioco che aggiunse un motore tridimensionale al concept lanciato dal primo titolo, con la possibilità di provare le attrazioni in prima persona!

THEME PARK INC. (2001)
Medesimo motore grafico del precedente capitolo, questa versione si focalizza maggiormente sulla parte gestionale del parco. Nota triste: fu l'ultimo titolo originale della Bullfrog!



ROLLERCOASTER TYCOON (1999)
Saga nata sotto etichetta Microprose e arrivata ad un totale di ben quattro capitoli.
I primi due (il secondo è del 2002, pubblicato da Infogrames) condividono motore di gioco e molte caratteristiche, al punto che il secondo venne per questo criticato, salvo poi venire rivalutato con il tempo. Ancora oggi entambi sono indicati come riferimenti per questo particolare genere di gestionali.
Bello anche il terzo capitolo di Atari, Rollercoaster Tycoon 3 (2004) che aggiungeva al gioco un motore tridimensionale, ma che non riuscì a conquistare alcuni affezionati della saga. Deludente e molto sotto le aspettative invece il quarto e ultimo capitolo, Rollercaster Tycoon World (2016), afflitto da una grafica pessima, molti bug e, soprattutto, dall'uscita di....

PLANET COASTER (2016)
Erede spirituale del titolo sopra riportato è, per gli appassionati, ciò che doveva essere il quarto capitolo di Tycoon: grafica dettagliata e giocabilità altissima. Un vero punto di riferimento per gli appassionati di parchi di divertimento simulati, capace di vendere 400.000 copie nel primo mese dopo l'uscita

PARKITECT (2018)
Ultimo esponente del genere, pubblicato a fine 2018, pare aver incontrato i favori del pubblico, ottenendo ottime valutazioni su Steam, con un punteggio di 83 su Metacritic. Pare essere per certo il titolo che permette di costruire il parco più esteso di tutti questi giochi... sarà anche il più divertente?

LA STAMPA DELL'EPOCA...

THE GAMES machine

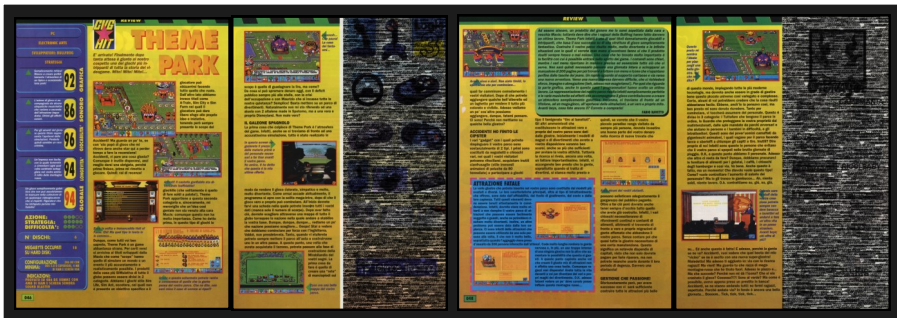
A giugno 1994 TGM dimostra ampiamente di essere uscita dal periodo buio di idiozie redazionali all'interno delle recensioni, con una copertura per Theme Park lunga ben sei pagine ricchissime di dettagli e approfondimenti. Oltre al lungo articolo principale che tratta molti aspetti del gameplay, troviamo anche dei box che focalizzano l'attenzione sulla sezione di ricerca e sviluppo, sui chioschi di vendita gadget, sulla contrattazione sindacale e su alcuni consigli per avviare nel miglio modo possibile il parco.
Completano il quadro, oltre la box di commento, ben cinque opinioni di tanti redattori, tutti rimasti molto colpiti (chi più chi meno) dalla bellezza del titolo e dalla sua originalità.
Degne di nota le due pagine centrali dell'articolo, contenenti un bellissimo parco realizzato dai redattori e fotografato (immagino con una certa difficoltà) così da evidenziare le attrazioni presenti, un po' come nelle mappe dei veri parchi di divertimento. Tante informazioni anche nelle didascalie delle foto che vanno a completare un'analisi del titolo davvero esaustiva.
Il voto finale, assegnato da Max, è un bel 93, che garantisce al titolo lo Star Player. Unica critica mossa è che, una volta viste tutte le attrazioni disponibili, l'interesse per il titolo potrebbe scemare, pur garantendo comunque una longevità altissima se invece il giocatore si concentrerà sull'affinare le strategie per realizzare il parco perfetto. Così a occhio credo che la maggior parte dei giocatori abbia seguito la seconda via! Nota finale per la copertina del numero, dedicata proprio a Theme Park con una immagine presa dalla presentazione 3D presente nel gioco. A vederla oggi fa davvero sorridere ed è invecchiata malissimo, ma all'epoca avremmo fatto carte false per averla anche nel gioco vero e proprio!

K

Nel numero di luglio/agosto del 1994 anche K analizza il gioco con una recensione lunga sei pagine e anche in questo caso le due centrali sono dedicate ad una grande immagine del parco, nella quale vengono descritte le attrazioni più comuni. In due box vengono analizzati invece gli aspetti legati ad un possibile cambio di rotta della Bullfrog verso giochi non violenti (in realtà non sarà esattamente così) e un breve cenno ai parchi della Disney nel mondo. In un terzo box viene invece stilata una classifica dei migliori simulatori gestionali dell'epoca, nella quale questo gioco guadagna il secondo posto, in mezzo ai primi due Sim City (2000 al primo e l'originale al terzo posto). Fanno la loro bella presenza anche gli approfondimenti classici della rivista: un diretto confronto proprio con Sim City 2000, profondo ma decisamente più serioso, e una breve previsione sulle altre versioni in fase di rilascio, 3DO e Amiga 1200, oltre ad una analisi delle specifiche PC necessarie per giocare a questo Theme Park su DOS (necessari 4 MB di RAM e si consiglia un 486 come processore, mentre per l'installazione dovete avere liberi ben… 16 MB di HD!)
Al di là del voto, pari a 920 millesimi, vengono elogiate la grafica, il sonoro e il divertimento generato dal gioco, ma si critica lo scorrimento dell'inquadratura del parco, non molto preciso, e la gestione delle icone nell'interfaccia, ritenuta migliorabile.
Il titolo viene premiato con due medaglie: "K Idea" e "K Gioco" che, visto il valore del titolo, ci sembrano assegnate con giudi-

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)

1994



Per ultima, a settembre 1994, arriva anche la recensione di una C+VG oramai prossima alla chiusura (avvenuta quattro numeri dopo) e che in quel momento storico aveva perso il suo "+" nel nome. L'articolo si sviluppa su quattro pagine scarse (causa pubblicità) e il risultato finale è decisamente inferiore rispetto alla concorrenza.
Nell'articolo il gioco viene spiegato abbastanza bene e non vengono evidenziati difetti di sorta ne' nella recensione, né nel commento. Il voto finale è pari a 94% e ne viene consigliato l'acquisto davvero a chiunque. Immancabile la medaglia di CVG HIT. Dalle foto potrete inoltre notare che l'impaginazione prevede il voto in testa alla recensione, in controtendenza con quanto normalmente fatto dalle altre riviste di settore. Un cambio necessario per fornire un'idea immediata del valore del titolo (tanto poi si andava tutti sempre a sbirciarlo prima di leggere la recensione) o una trovata fatta per distinguersi dalla concorrenza senza una reale utilità?
In realtà nessuna delle due. Questa fu un'eccezione che pare accadde solo in questo articolo (nel resto della rivista il voto era sempre nell'ultima pagina), forse ciò dipese solo da una esigenza di impaginazione.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (C+VG)

linea?
- In un momento dello sviluppo Mulineux pensò di inserire un microfono virtuale da avvicinare ad ogni singolo visitatore per sentire cosa stava dicendo e capire così il suo umore. Questa caratteristica non venne - per evidenti ragioni tecniche - implementata.
- La sezione multiplayer, invece, era prevista e già inserita nel codice, ma venne tolta a sole due settimane dalla chiusura del gioco per permettere di rispettare la data di rilascio - il suo completamento avrebbe infatti necessitato di uno slittamento della data di uscita -. Di questa parte del gioco sappiamo solo che i giocatori avrebbero potuto inviare teppisti nel parco dell'avversario per mettergli i bastoni tra le ruote.
- Lo sviluppo del titolo durò un anno e mezzo circa.
- Gran parte del motore di gioco venne riutilizzato per il successivo Theme Hospital
- Il gioco originale è oggi acquistabile a 4,89 Euro su GOG.com.

Sono certo che molti di voi hanno avuto per le mani Theme Park e lo ricordano con piacere. I parchi di divertimento sono un'altra personale fissa del sottoscritto... quindi immaginate quanto questo gioco riuscì a conquistarmi!
Io personalmente lo giocai su Amiga 500... ma è stato pubblicato davvero dappertutto (Amiga ECS e AGA, Ms-Dos,

Come capitava molto di frequente in quei tempi, anche per Theme Park venne utilizzata una copertina differente da quella europea per il mercato americano.
Qui a sinistra potete notare l'artwork presente sulla versione Genesis (Megadrive) uscita proprio in America. Diversamente da altri casi più eclatanti, in questa occasione la mia preferenza per la versione nostrana vacilla, anche se alla fine vince di misura per una questione meramente affettiva.
Colgo invece l'occasione per farvi notare che in USA il titolo del gioco non venne cambiato, cosa che invece accadde con i due seguiti che, negli Stati Uniti, vennero intitolati *Sim Theme Park* e *SimCoaster* , forse per attirare l'utenza locale, tradizionalmente molto legata ai titoli Maxis (Sim City e simili).

1994

PC MS-DOS AMIGA

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Luca Castellazzi Ricordo quando esageravi con il ghiaccio nelle bibite vendute e con il sale nelle patatine, alla fine i visitatori sboccavano ovunque e servivano 200 spazzini per ripulire tutto... il suono dello sbocco era il top!

Paolo Dichiarante Noooooo fermatiiii che mi hai fatto ricordare!!!! Ho un magone alla gola credimi. Le ore, i giorni ed i mesi che ci ho passato a giocare. Ci giocavo su PC ed era come una droga. Costruire, ingrandire e guadagnare! Troppo bello, grazie per avermi fatto ricordare questa perla!!!

Mirko Meo I tiro a segno (o lotterie nn mi ricordo) settati per far vincere sempre premi che valevano 1. Ma il prezzo del biglietto 5. E via a fare i miliardi.

Daniele Gibelli Io ricordo le contrattazioni con le strette di mano e la possibilità di acquisire i parchi della concorrenza in borsa.

Alberto Tanda Giocato per Windows, quanto mi manca la parte finanziaria in cui potevi comprare le azioni degli altri parchi e venderle al momento opportuno!

Fabrizio Riva Per me è stato vero amore

Giulio Cesare Assolutamente d'accordo: autentico capolavoro, un gestionale originale, elaborato ma semplice da giocare (equilibrio molto difficile da raggiungere), come gli altri capolavori della Bullfrog. Escludendo "The Movies" che mi aveva fatto sperare in un ritorno al passato (non ho giocato "Black & White" e "Fable"), non capisco cosa sia successo al Molyneux post 2000, passato da guru a scemo del villaggio...

Roberto Rinaldi Spettacolo di gioco. Oddio... che ricordi! Piango.

Thomas Crackhauer Perla, l'avevo anche scaricato con la play 3 qualche anno fa!

La presentazione inserita nelle edizioni CD-ROM del gioco era realizzata con una grafica tridimensionale primordiale e molto (ma molto) elementare, Questo fatto, unito alla storia che vedeva il "rapimento" di una famiglia (pechè così lo vedevo io) da una specie di Willy Wonka dei Luna Park rendeva il tutto molto inquietante… almeno per il sottoscritto.

SNES, Megadrive, MegaCD, Saturn, PSP, PS Vita, Nintendo DS oltre ai già citati Jaguar, 3DO e CD32) ed è quindi possibile che chiunque di noi lo abbia potuto provare almeno una volta nella sua vita videoludica. ■

AntaGamers

Il tempo non è stato clemente con questo grande classico, che oggi palesa soluzioni di interfaccia un tantino macchinose che mal si adattano alle nostre abitudini attuali. Sia noi Anta che i più giovani potremmo per questo preferire i suoi seguiti ufficiali e/o spirituali più recenti, più appaganti visivamente e più facili nella gestione delle (tantissime) cosa da fare all'interno di un parco divertimenti. Come al solito la grafica 2D ben realizzata, come in questo caso, è invecchiata decisamente bene e le si può rimproverare solo una risoluzione non altissima.

A Theme Park va il merito di aver creato un genere e solo per questo meriterebbe di essere provato, ma dubito sarà capace di rapirvi come un tempo, considerate le molte alternative più moderne disponibili. In questi casi è mio compito poi ricordare che un titolo del genere è un buco nero in cui potreste perdere ore e ore di vita. Siete avvisati.

1994

PC MS-DOS

Un frame della sequenza iniziale in stop motion

L'influenza e il fascino che i "robottoni" hanno avuto sugli attuali quarantenni è, stranamente, molto maggiore rispetto a quello esercitato nelle generazioni più giovani. Ma in fondo noi "anta" siamo cresciuti nel mito dei giganti d'acciaio di Go Nagai e di tutta la pletora di cloni generati dall'animazione giapponese e dal mercato dei giocattoli. Abbiamo vissuto anche l'evoluzione del genere dall'iniziale "robot eroe" che da solo salvava il mondo, in perfetto stile Goldrake e Mazinga, alla reinterpretazione di questi giganti d'acciaio in un genere che li dipingeva invece come naturale evoluzione delle moderne macchine da guerra, concetto ben evidente in Gundam, vero apripista di questa visione, e Macross, la mai abbastanza adorata serie animata che componeva la prima parte di quel miscuglio "made in USA" che conosciamo come Robotech.
Sarà per questo retaggio che ogni qualvolta si palesa ancora oggi un titolo che promette di farmi sedere all'interno di uno di questi "mostri di metallo", non sto nella pelle e lo vorrei giocare a tutti i costi.
Immaginate quindi cosa provai quando, nel 1993, le prime informazioni riguardanti Mech Commander (titolo con cui il

Qui l'ispirazione a Wing Commander è evidente, c'è solo un po' più lamiera.

Il classico briefing pre-missione!

Ecco un faccia a faccia con il robot nemico. l'ambiente era parzialmente distruttibile... cioè colpendo i palazzi le texture che ricoprivano il poligono venivano cambiate (come potete notare sulla destra). Questo era già molto per l'epoca.

1995

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Giusto per farvi vedere come erano le esplosioni all'epoca. A noi comunque sembravano molto belle.

gioco fu presentato in origine) vennero pubblicate sui giornali dell'epoca: quello in produzione era un gioco che prometteva di farmi pilotare un robottone all'interno di un gameplay in stile Doom, ma che strizzava l'occhio anche a quel capolavoro che era Wing Commander, all'epoca era arrivato al secondo capitolo su PC.
Dove bisognava firmare per vendere un rene ed averlo subito tra le mie mani?
Il titolo poi proveniva da una nuovissima e arrembante software house italiana di nome “Graffiti”, dettaglio che instillava in me un certo orgoglio campanilistico (per quanto in precedenza i videogames nostrani, va riconosciuto, non ci avessero dato molte soddisfazioni).
Alla fine il titolo uscì dopo due anni di sviluppo, ad inizio 1995 e, purtroppo, alcune delle premesse (e promesse fatte) vennero meno. Se è vero infatti che tutto il discorso "robottoni" era presente, la sensazione che si aveva pilotandoli non restituiva il feeling che ci si sarebbe aspettati da un mastodonte di acciaio pesantemente armato. In alcuni frangenti, ahimé, sembrava di pilotare dei Fiat Ducato spara petardi piuttosto che dei possenti e letali mech.
Il gameplay era estremamente semplice, cosa che potrebbe essere sia un pregio che un difetto, ma qui propendeva verso il secondo versante a causa di missioni molto ripetitive, scenari che non offrivano grandi approcci strategici e obbiettivi di missione che, alla fine, convogliavano quasi sempre nel distruggere tutti i nemici presenti nella mappa.
Andando invece ad analizzare il motore che muoveva il gioco, esso era in effetti un mix tra 3D e sprite simile al già citato DOOM che, però, all'alba di quel 1995 incominciava a risultare decisamente superato. Certo, è vero che nello stesso periodo uscì anche un certo Dark Forces, ma in quel

La possibilità di personalizzare offriva una minima possibilità di pianificare delle strategie di attacco, ma non crediate che cambiassero radicalmente l’approccio alle missioni.

Ecco a voi il retro della confezione utilizzata in Europa.

Allarme rosso! Si parte in missione.

motore esistevano vari livelli di altezza nelle mappe e la possibilità di alzare o abbassare lo sguardo, elementi assenti invece in questo engine. E giusto per citare un'altra delle fonti di ispirazione a cui il team di sviluppo italiano aveva attinto, un paio di mesi prima era approdato nei negozi un certo Wing Commander III, capace da solo di alzare l'asticella della qualità grafica di un titolo del genere. Eh sì, perché alla fine, pur essendo ben piantati a terra piuttosto che nello spazio, anche Iron Assault era uno spara e fuggi tridimensionale e il tipo di gioco, alla fine dei conti, era similare.

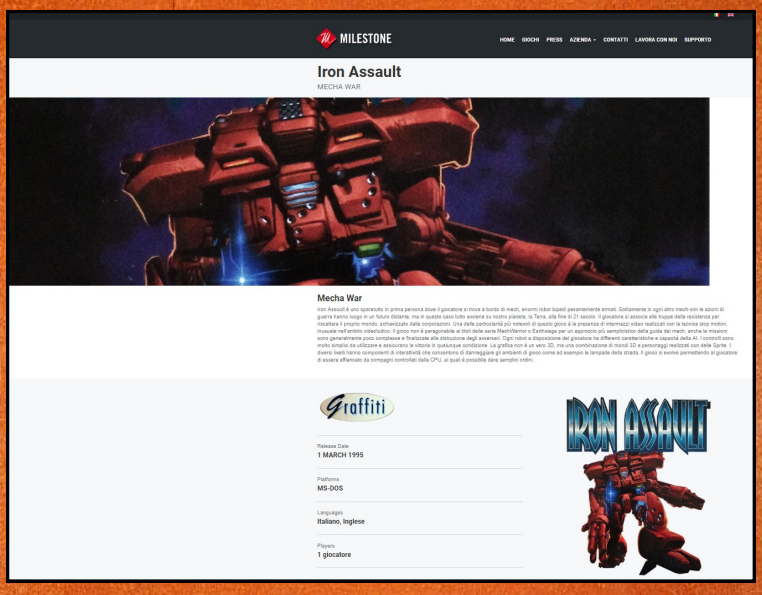
Tra le note positive, invece, va ricordato che nelle fasi avanzate del gioco era possibile avere anche dei compagni in missione con voi, da selezionare e a cui assegnare un mezzo da pilotare. A loro si potevano dare semplici comandi, ma era comunque un elemento interessante, come interessante era anche la possibilità (seppur un po' limitata) di selezionare le missioni da affrontare in maniera libera, scegliendo di volta in volta quale obbiettivo perseguire.

Parlando dell'accompagnamento musicale, personalmente mi ha sempre riportato alla mente il primo UFO Enemy Unknow uscito circa un anno prima). Se avete giocato il titolo Microprose e ne ricordate le musiche, provate a recuperare qualche filmato di Iron Assault sul Tubo e ditemi se non notate una qualche similitudine nella colonna sonora del gioco .

A livello di doppiaggio invece, la qualità del parlato in italiano (ma anche di quello inglese) era piuttosto discutibile, con voci poco incisive e non molto professionali.

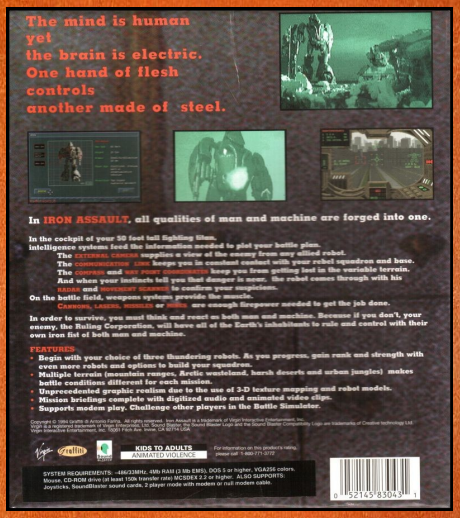
Per carità, potrei sbagliarmi, ma purtroppo non ho modo di rinverdire i ricordi con una partita, dato che il gioco è pressoché introvabile: non esiste negli store digitali, è poco diffuso nei canali "meno leciti" e perfino su Youtube ci sono pochissimi gameplay.

Quasi ironicamente, però, il sito di Milestone (ex Graffiti) presenta ancora orgogliosamente la pagina di questo titolo



Il sito ufficiale di Milestone non si dimentica e non nasconde le sue origini.

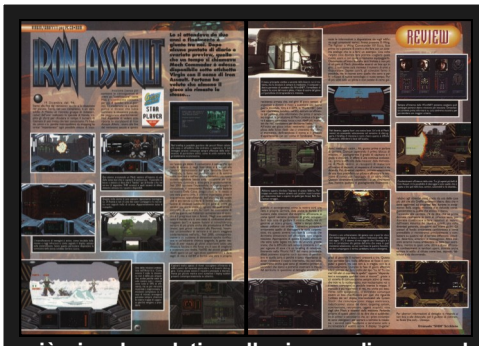
La copertina della versione americana.. meno peggio del solito!

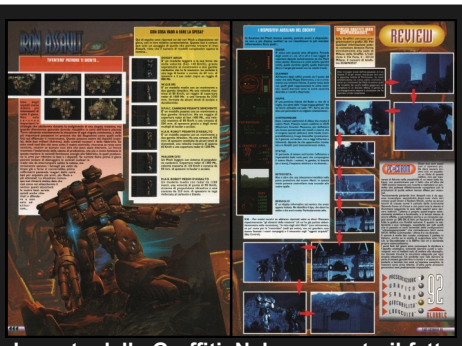


Per completezza, ecco il retro della scatola anche in versione USA

PC MS-DOS

LA STAMPA DELL'EPOCA...





THE GAMES machine

Gennaio 1995 e TGM, in controtendenza con tutte le testate europee la rivista esalta il titolo ben oltre i propri meriti (opinione personale, sia chiaro) assegnandogli lo Star Player e un voto di 92. La recensione è lunga ben quattro pagine e contiene quattro box che descrivono i modelli di mech disponibili, un approfondimento sulla scelta delle missioni, uno dedicato agli strumenti presenti nel robot e l'ultimo, più piccolo, relativo alla ricerca di personale da parte della Graffiti. Nel commento il fatto che la grafica non sia particolarmente evoluta viene visto come un fatto positivo, dato che così riesce a girare su macchine non particolarmente potenti. Ancora una volta viene elogiato l'aspetto strategico delle missioni e, ancora una volta, mi chiedo se sia stato io a non apprezzare questo elemento del gameplay o se all'epoca bastasse poter scegliere la missione successiva da una mappa per poter ritenere "altamente strategico" un titolo. Per il resto un sacco di foto con tante didascalie. Al di là del valore reale del gioco, questa recensione ancora una volta dimostra come questo periodo della rivista fosse uno dei migliori nella storia di TGM.

ZETA

Paolo Paglianti si fa carico di analizzare il gioco sulla nuova rivista Zeta, nata dal divorzio tra lo Studio VIT e K. L'articolo descrive bene il gioco e ne esalta la progressione e il crescente coinvolgimento del giocatore nella guerra, man mano che il suo grado e le sue responsabilità aumentano. Viene inoltre messa in risalto l'elemento strategico che aggiungeva spessore alle missioni più avanzate. Questo elemento in particolare non ricordo proprio di averlo trovato nella mia esperienza con il gioco e mi rammarico di non poterlo testare nuovamente per vedere se a sbagliare è la mia memoria o se la recensione si sia lasciata andare un po' troppo a facili entusiasmi. Vengono poi elogiati la giocabilità, il numero elevato di missioni e la presentazione in stop motion (effettivamente più evocativa della grafica tridimensionale dell'epoca); tra i difetti si evidenzia invece l'impossibilità di saltare e di abbassare o alzare lo sguardo, la grafica non all'altezza della concorrenza (Earthsiege) e il fatto che nelle strutture interne i compagni di squadra non entrassero insieme a noi.
Finiamo la lettura con il box legato alle info sul gioco, dove scopriamo che il gioco è stato adattato - audio incluso - in quattro lingue (italiano, francese, inglese e tedesco) e per giocarlo è necessario avere 4Mb di RAM, 3,5 Mb di HD libero e un processore 486 a 33 MHz (ma fino ad un 386 a 40 Mhz potrete farlo girare con la finestra normale). Potendo attaccarci una tastiera, praticamente potreste farlo girare su qualsiasi smartphone degli ultimi dieci anni... avanzando anche un mucchio di risorse. Quasi dimenticavo. Il voto finale assegnato è un onesto 7.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e ZETA)

che, successivamente, non ha mai fruito di alcuna riedizione, seguito o reboot.
Se questo primo titolo si rivelò inferiore alle aspettative e, come la maggior parte del software nostrano, traspariva quel "vorrei ma non posso" piuttosto frustrante delle nostre software house, di tutt'altra pasta fu il secondo titolo Graffiti, uscito sempre in quel 1995, e intitolato Screamer, che abbiamo avuto modo di vedere nello scorso numero e che fu un gioco talmente bello ed incredibile da segnare il futuro di questa software house in maniera indelebile. Come ricorderete, infatti, nel giro di pochi anni Graffiti cambiò nome in Milestone, specializzandosi - tra alterne fortune - nei titoli di guida a due e quattro ruote.

E quale fu l'accoglienza della carta stampata per Iron Assault?

1995

Le riviste dell'epoca in ambito europeo assegnarono voti per nulla lusinghieri a questa fatica tricolore, con giudizi che oscillarono da sonore bocciature (44/100 su Gameplay) a valutazioni discrete (79/100 su PC Joker).
In questo scenario spiccò la nostra The Games Machines che si lasciò andare ad un (forse esagerato) 92% e K (orfana della redazione dello Studio Vit) che fu ugualmente benevola con un 918. Mentre Zeta, sul suo primo numero, creato proprio dall'appena citato Studio Vit, fu molto più moderata, assegnando un 7 al titolo Graffiti. C+VG (oramai conosciuta con la sigla di CVG) invece mancò la recensione per un soffio: cessò infatti la pubblicazione due mesi prima dell'uscita del gioco.
Personalmente lo giocai noleggiato da una videoteca nella mia Treviso circa un anno dopo la sua uscita (all'epoca alcune di queste attività andavano oltre le semplici VHS).
Nella settimana che potei tenerlo non riuscii a finirlo, ma ricordo che ero andato piuttosto avanti nella storia e una certa ripetitività me lo aveva fatto venire a noia. Se fosse stato mio lo avrei di certo finito, ma è abbastanza indicativo il fatto che non mi sia mai venuto lo stimolo di recuperarlo nuovamente per portarlo a termine.
Ultima doverosa nota per l'introduzione, realizzata con modellini animati con la tecnica del "passo uno", conosciuto anche come "stop motion", un trucco cinematografico vecchissimo e che dava a tutte quelle sequenze un sapore di cinema di serie B che, oramai mi conoscete, aveva per me un fascino notevole, nonostante la sua evidente "legnosità".
■

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Giulio Cesare **Al netto degli indubbi difetti che hai segnalato, è uno di quei giochi che giocati non assiduamente si rivelano perfetti per sfogare un po' di frustrazione accumulata nella vita reale, di certo in maniera semplice ma al tempo stesso più immediata rispetto ad un MechWarrior. Però l'ho comprato nel 2018, quindi magari il mio giudizio è più benevolo (comunque il 44 è fuori da qualsiasi logica...).**

AntaGamers

Iron Assault è il primo titolo di una software house italiana che negli anni ci ha regalato grandi giochi, anche se di genere completamente diverso. Forse proprio il fatto di non appartenere al mondo “motoristico” rende questo prodotto unico e meritevole di un recupero a posteriori. Sarebbe poi giusto provarlo in prima persona per valutare le lodi (forse eccessive) delle riviste italiane e le stroncature (probabilmente altrettanto eccessive) delle riviste estere. Personalmente posso indicare tra i difetti una certa ripetitività nelle missioni e l’incapacità di trasmettere l’idea di essere a bordo di un gigantesco nostro d’acciaio (mancanza non da poco in un “simulatore di meche”. Inoltre la grafica non è invecchiata bene ed era già superata nel momento in cui il gioco venne pubblicato, anche se le sequenze in stop motion mantengono il loro fascino “simil trash”. Peccato si introvabile in maniera legale.

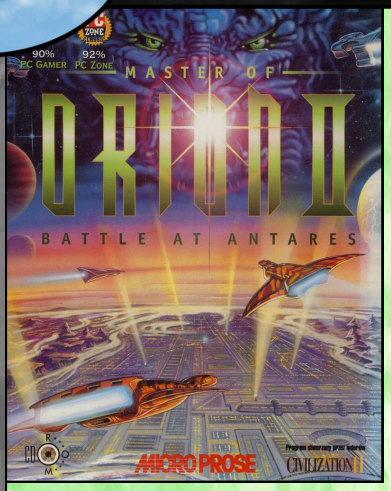
Scansione da www.retroedicola.com

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA

STAR WARS DARK FORCES

GIOCO D'AZIONE 3D
PC CD-ROM

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418



Uscito alla fine del 1996 e recensito sulle pagine di TGM a febbraio 1997, Master Of Orion 2 è il classico esempio di gioco che venne pubblicato senza grandi anteprime (altri titoli avevano goduto di molta pubblicità in più) ma che seppe diventare una pietra di paragone per tutti i giochi seguenti che, ammettiamolo, spesso quel paragone lo persero miseramente.
Il progetto venne sviluppato da Steve Barcia, con il grosso contributo del programmatore Ken Burd, sotto etichetta Simtex: in pratica i medesimi creatori anche del primo capitolo e fu pubblicato da Microprose (piccolo inciso: un giorno dovremo parlare solo di questo publisher... ma quanti capolavori ci ha regalato questa etichetta negli anni?)
MOO2, chiamato anchecosì amichevolmente dai fan, è il classico gioco appartenente al genere strategico a turni denominato "4X" (eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate). Molti lo definirono come un "Civilization nello spazio", ma in realtà fu molto (ma molto) di più.
Come in tutti i giochi del genere dovevate, turno dopo turno, condurre la vostra razza (terrestre o aliena) a dominare la galassia. A sparigliare un pochino le carte c'era Orione, un pianeta in cui permanevano i resti di un'antica civiltà e che poteva dare a chi lo conquistava tecnologie uniche utili a dominare l'universo. Peccato che il pianeta fosse difeso da un guardiano particolarmente resistente, che poteva essere sconfitto solo con una flotta di navi tecnologicamente avanzate. Inoltre, di tanto in tanto, si potevano subire anche gli

La mappa (qui non nella sua dimensione maggiore) in cui pianificherete l'espansione del vostro impero.

Ancora oggi dovrebbe venire mostrata nelle scuole di game design per far capire come un'interfaccia possa essere chiara, completa e comoda.

I titoli di testa. Il gioco, come notate, aveva anche una componente multiplayer, utile per creare faide con amici e parenti.

Qui potete settare tutte le caratteristiche della partita... difficoltà, grandezza della galassia, presenza più frequente di pianeti abitabili, numero di imperi e livello tecnologico di partenza. In più potete eliminare le battaglie tattiche (folli, sono così belle), gli eventi casuali e la presenza degli Antariani (nessun attacco da parte delle loro flotte)

Le razze disponibili nel gioco.
Gli umani erano carismatici e democratici... che carini! Occhio a Sakkra, Psiloni, Elariani, Silicoidi e (in misura minore) Klackons... erano le razze tendenzialmente dominanti in una partita.

Le altre di solito venivano massacrate in fretta... come ad esempio i Mrrshani, enormi felini che non duravano mai molto: in 22 anni mai, e dico MAI una volta che siano arrivati a fine partita a contendersi la vittoria con me.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

La gestione delle colonie nella sua schermata del pianeta. Tutto molto simile a Civ... con i coloni suddivisi nella coltivazione di cibo, produzione in fabbrica e ricerca scientifica .

La nostra flotta si dirige a Zobna...

Nel 4 riquadro a destra potete notare la flotta da trasporto: abbiamo dieci navi e sono tutte disponibili (numero tra parentesi). Questa sezione era totalmente automatica. Una volta costruita una flotta civile questa veniva impiegata automaticamente per il trasporto di cittadini nei vari sistemi o per lo scambio di cibo con le colonie non autosufficienti

La schermata diplomatica permetteva di stringere utilissime alleanze, accordi economici o di ricerca e fondamentali scambi di tecnologia. Era anche posibile pretendere un sistema posseduto dai propri vicini, ma ovviamente questa richiesta non veniva vista di buon occhio dall'altra civiltà.

Lo schema tattico delle battaglie. Per aumentare la chiarezza poteva essere anche aggiunta una griglia a quadretti per valutare meglio gli spostamenti e gli archi di fuoco.

Notate in basso la possibilità di scansionare la nave nemica e di abbordarla (solo in determinate circostanze)

attacchi dei malvagi Antariani, nemici giurati degli Orioni (o Orioniani che dir si voglia), che provenivano da una dimensione parallela in cui erano stati reclusi migliaia di anni prima e alla quale, poco alla volta, stavano trovando il modo di sfuggire, con flotte sempre più potenti. Il loro scopo? Sterminare ogni civiltà di questa galassia (immaginateli un po' come i Borg di Star Trek o i Razziatori di Mass Effect).
Per vincere si potevano percorrere tre strade: farvi eleggere a capo della galassia, sconfiggere tutti gli avversari in guerra o costruire un portale con cui raggiungere gli Antariani per prenderli a ceffoni a casa loro.
La parte di gestione e di produzione nelle colonie era simile a Civilization, ma molto più facile da controllare e configurare. La ricerca scientifica, invece, offriva spunti interessanti dato che per ogni tecnologia da ricercare c'erano di solito tre applicazioni diverse (quindi due le perdevamo per strada ad ogni step evolutivo), il che rendeva utile scambiare le proprie conoscenze anche con chi era più arretrato di noi (e viceversa). Ma le tecnologie potevano essere anche recuperate sul campo dopo una battaglia o rubate con lo spionaggio.

Ciò che comunque rendeva speciale MOO2 era la parte tattica, cioè quando le vostre flotte entravano in battaglia: rinunciare a questa sezione (si poteva fare con un'opzione) significava togliere metà del fascino al gioco. Infatti anche le battaglie erano a turni, nei quali muovevate le vostre navi e decidevate i bersagli da attaccare come in un evoluto gioco da tavolo. E il bello era che con le giuste strategie potevate avere la meglio anche su navi più moderne delle vostre... Anche se a tutto c'era un limite: se voi avevate fionde spaziali e quelli avevano scudi di livello dieci, era molto più saggio scappare a gambe levate.

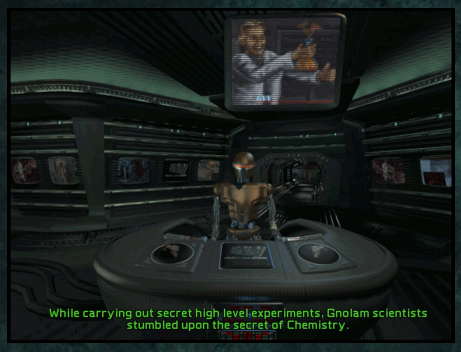
Il bombardamento del pianeta nemico: se nella flotta avete anche navi da assalto, comparirà l'opzione "Invade" per conquistarlo. Più tempo lascerete che le bombe cadano più facile sarà la vittoria, ma vi troverete a dover ricostruire quasi ogni edificio da zero.

Una delle tante situazioni possibili: un drago spaziale risparmierà la vostra colonia se lo pagherete... e in più potrete indicargli verso che pianeta nemico dirigere la sua furia.
Un patto che non si può rifiutare (se avete i soldi per farlo)

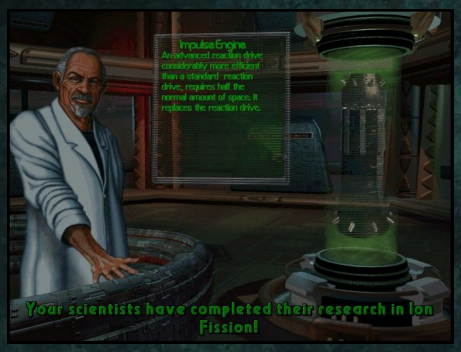
Tutti gli imperi presenti (13) avevano caratteristiche peculiari, con bonus e malus, e se nessuno di esse vi dava soddisfazione, all'inizio del gioco potevate personalizzare una specie tutta vostra per renderla affine alla tipologia di partita che preferivate condurre (i miei "Borg" sono sempre stati invincibili).
Considerate poi che si potevano disegnare ed editare tutte le navi militari con una profondità elevata, aggiornandole poi anche a versioni più moderne. C'erano inoltre leader che potevano essere ingaggiati per comandare le flotte o per governare le colonie. Eventi casuali potevano colpire o avvantaggiare una civiltà specifica e mostri spaziali erano in agguato nel cosmo, spesso a guardia dei pianeti più ricchi .
Insomma... dopo quanto vi ho detto vi sorprenderebbe se vi

La schermata dei leader.
Qui vediamo gli amministratori planetari a nostra disposizione: assegnarli ad un sistema darà vantaggi a tutte le colonie presenti intorno a quella stella.

In caso di invasione vedrete questa animazione, senza possibilità di intervento alcuno, in cui i due eserciti si confronteranno forti dei bonus accumulati.



Ogni tanto questo telegiornale spaziale vi informerà sugli accadimenti della galassia.



Sean Connery ci avvisa che i motori a impulso sono stati inventati!

Combattere in una nebulosa azzerava gli scudi di tutte le navi coinvolte, sovvertendo talvolta l'esito della battaglia.

Dobbiamo decidere cosa inventare: a meno che non siate una razza "creativa" (come gli Psiloni), dovrete scegliere cosa ricercare all'interno del campo specifico: se scoprirete le armature in titanio, dovrete rinunciare alle altre tre tecnologie presenti in "chemistry", almeno finché non le scambierete o le ruberete.

dicessi che ancora oggi ci gioco? E non per dire che faccio una partita mosso dalla nostalgia, ma perché MOO2 è ancora bello, appagante e divertente come ventidue anni fa!
Da un punto di vista grafico il fatto che venne mantenuta un'impostazione 2D di ottima qualità lo ha fatto invecchiare molto bene. Ancora oggi, risoluzione "bassina" a parte, riesce ad essere un gioco visivamente gradevole e funzionale.
MOO2 per di più venne pubblicato da Leader con una perfetta traduzione in italiano e dotato di un manuale molto completo. In più nel gioco, con il tasto destro, era possibile ricevere in qualsiasi momento un aiuto a schermo utile a capire l'opzione indicata.

La parte di progettazione delle navi, nonostante avesse una limitata variabilità estetica (con alcuni modelli di scafo reimpostati tra cui scegliere e niente più), consentiva invece una personalizzazione estrema del loro interno, permettendoci di crearne moltissime tipologie diverse, ciascuna con i propri punti di forza da sfruttare in battaglia.

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Marco Foletti Le nottate con mia moglie Barbara!

Enrico Maccagnini Ci gioco ancora oggi.

Lorenzo Lagarini Gioco stupendo! Troppo bello poter personalizzare le navi!

Federico Consumi CAPOLAVORO assoluto. Raramente in vita mia ho giocato così tanto ad un gioco. Grafica ed audio notevoli. Tutt'ora godibile - ricomprato su GOG appena disponibile.

Le battaglie potevano coinvolgere numerose navi e durare moltissimi minuti. Decidere di lasciare al computer la risoluzione di questi scontri significava privarsi della metà del divertimento .

Ma dopo così tante partite, c'è qualcosa che mi piacerebbe cambiare in MOO2? In realtà vorrei solo ci fosse la possibilità di giocare con una galassia ancora più grande e con tutte e 13 le razze presenti (ora al massimo sono 8) e aggiungerei la funzione di poter cedere/vendere navi ad altri imperi (una cosa che ho sempre adorato fare in altri strategici: supportare i più deboli per contrastare indirettamente gli imperi nemici... guerra fredda docet).
Per il resto è, a mio giudizio, perfetto così com'è.

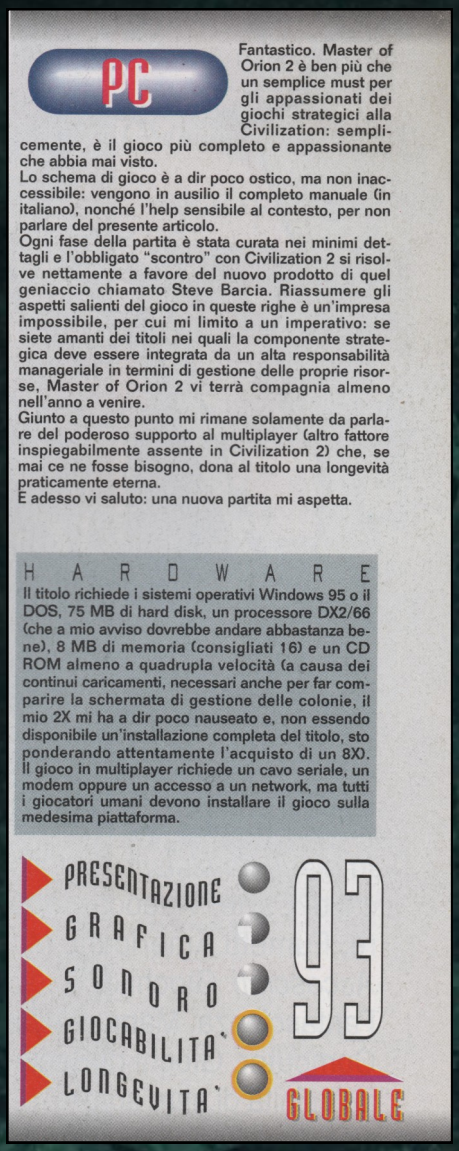
Curiosità:
- Il termine 4X venne coniato proprio in un'anteprima scritta dal redattore Alan Emrich per il primo capitolo di questo gioco, Master Of Orion, per la rivista Computer Gaming World
- Il gioco inizialmente si sarebbe dovuto chiamare Master of Antares, ma si cambiò il nome per rendere chiara la sua discendenza dal precedente Master Of Orion.
- Nel cd originale erano contenute sia la versione Ms-Dos che Windows, installabili in maniera completa nell'hard disk del PC in modo da non richiedere l'inserimento del disco nel lettore. Comodo e... pericoloso. Infatti va segnalato che non c'era alcun tipo di protezione anti pirateria nel gioco - nemmeno una verifica del cd inserito nel computer. In teoria con un CD potevi installare OVUNQUE una copia perfettamente avviabile di MOO2. Ma quanta fiducia aveva in noi la Microprose?
- Come tutti i titoli "mitici" e "mitologici" esiste una schiera di fan che ha proposto patch e mod varie che limano i pochi difetti e sbilanciamenti del gioco originale o lo rendono semplicemente più difficile per offrire maggiore sfida ai "veterani". Se non ci credete date un occhio a moo2mod.com (sembra che tutte queste varianti funzioni solo con la versione DOS...)
- Nel 2003 venne pubblicato un terzo capitolo... ma non

Giusto per curiosità.. tre recensioni a caso prese da STEAM.

Per i non anglofoni cerco di tradurre l'ultima:

"Ricordo quando un amico mi ha fatto conoscere MOO2 anni fa. Ben presto sono diventato dipendente da questo capolavoro 4X. Nessuna restrizione per il movimento tra i sistemi, design delle navi personalizzabili, un albero tecnologico che ti costringe a scegliere le scoperte in base alla tua strategia (o ai tuoi bisogni), un'IA aggressiva nei livelli di difficoltà elevati... Secondo me questo è ancora il migliore di tutta la serie di Master of Orion. Nota: se scegli il combattimento tattico e combatti una battaglia tra due flotte enormi (sfruttando il limite massimo di navi), potrai provare l'esperienza di un combattimento di un'ora!"

Se date un occhio alle altre recensioni vi renderete conto di cosa significa questo gioco per molti di noi AntaGamers.



PC

Fantastico. Master of Orion 2 è ben più che un semplice must per gli appassionati dei giochi strategici alla Civilization: semplicemente, è il gioco più completo e appassionante che abbia mai visto.
Lo schema di gioco è a dir poco ostico, ma non inaccessibile: vengono in ausilio il completo manuale (in italiano), nonché l'help sensibile al contesto, per non parlare del presente articolo.
Ogni fase della partita è stata curata nei minimi dettagli e l'obbligato "scontro" con Civilization 2 si risolve nettamente a favore del nuovo prodotto di quel geniaccio chiamato Steve Barcia. Riassumere gli aspetti salienti del gioco in queste righe è un'impresa impossibile, per cui mi limito a un imperativo: se siete amanti dei titoli nei quali la componente strategica deve essere integrata da un alta responsabilità manageriale in termini di gestione delle proprie risorse, Master of Orion 2 vi terrà compagnia almeno nell'anno a venire.
Giunto a questo punto mi rimane solamente da parlare del poderoso supporto al multiplayer (altro fattore inspiegabilmente assente in Civilization 2) che, se mai ce ne fosse bisogno, dona al titolo una longevità praticamente eterna.
E adesso vi saluto: una nuova partita mi aspetta.

H A R D W A R E

Il titolo richiede i sistemi operativi Windows 95 o il DOS, 75 MB di hard disk, un processore DX2/66 (che a mio avviso dovrebbe andare abbastanza bene), 8 MB di memoria (consigliati 16) e un CD ROM almeno a quadrupla velocità (a causa dei continui caricamenti, necessari anche per far comparire la schermata di gestione delle colonie, il mio 2X mi ha a dir poco nauseato e, non essendo disponibile un'installazione completa del titolo, sto ponderando attentamente l'acquisto di un 8X). Il gioco in multiplayer richiede un cavo seriale, un modem oppure un accesso a un network, ma tutti i giocatori umani devono installare il gioco sulla medesima piattaforma.

PRESENTAZIONE 93
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'
GLOBALE

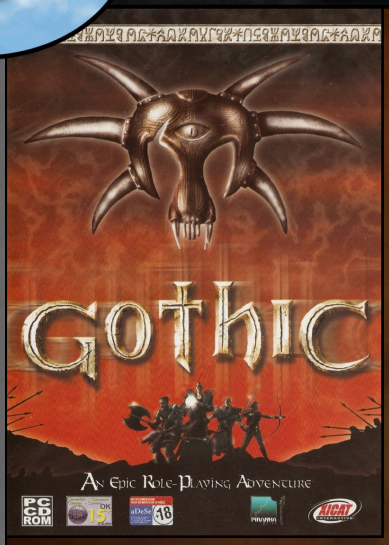
Su TGM del febbraio 1997 viene recensito questo gioco con un voto di tutto rispetto e giudizi entusiastici, che lo piazzarono addirittura su un gradino più alto dell'allora già pubblicato Civilization II.
Nel commento viene indicato che Master Of Orion 2 non era completamente installabile su HD, ma evidentemente quel limite era solo della copia fornita per la recensione in quanto l'edizione arrivata nei negozi, come accennato nell'articolo, era completamente installabile e giocabile addirittura senza il CD inserito nel lettore.

considerateIo. E' stato realizzato da un team diverso ed è decisamente peggiore rispetto al secondo.
Perfino il reboot del 2016 "Master of Orion: Conquer the Stars", pubblicato da Wargaming Labs, è risultato inferiore sotto molti aspetti a questo numero due e non ha riscosso il successo sperato. A dirla tutta sembra che abbiano speso più soldi per ingaggiare i doppiatori (tutti attori di un certo livello e molto noti nel campo della fantascienza) che per programmare un buon titolo.

Ve lo giuro, non mi pagano per dirlo, ma se siete appassionati di giochi 4X, MOO2 deve essere vostro. E' uno di quei giochi che va giocato e apprezzato a fondo. Considerate che lo potete trovare sia su STEAM che su GOG a meno di sei euro (ed è incluso anche il primo MOO). Mi sento però di consigliarvi GOG in quanto nel pacchetto il secondo capitolo è completamente tradotto in italiano (su Steam invece la traduzione nella nostra lingua sembra essere assente).
Date a MOO2 la possibilità di conquistarvi... a ventitre anni di distanza ha ancora tutte le carte in regola per farlo! ■

AntaGold

MOO2 merita l'oro più pregiato e luccicante con cui può essere forgiata questa medaglia!
Infinite situazioni strategiche e tattiche che, a più di vent'anni di distanza, mi portano ancora a sperimentare nuove strategie, customizzando navi e creando flotte sempre diverse. Trovando la versione tradotta (molto bene) in italiano, non avrete nemmeno l'ostacolo della lingua e potrete buttarvi a capofitto in quello che per molti (me compreso) è ancora oggi il miglior strategico a turni di genere spaziale.
La grafica, all'epoca realizzata con un 2D pulito e funzionale, regge bene anche oggi e risulta perfetta per il genere.
Unici difetti? "*Ancora un turno e poi smetto*" potrebbe diventare la causa del vostro divorzio. Inoltre, dopo qualche decina di partite, potreste sentire la mancanza di una mappa più grande per scontri con un respiro ancora maggiore. A parte questo… CAPOLAVORO!!!



Penso che per ogni videogiocatore che si rispetti ci siano titoli che riescono ad aprirci un mondo, che ci fanno scoprire generi che fino ad allora non avevamo amato e che ci incollano al monitor al di là del loro oggettivo valore. Gothic per me è stato questo.
E' forse il primo GDR ad uscire per Windows?
NO!
E' forse il migliore mai prodotto fino a quel momento?
NON CREDO PROPRIO.
E' il GDR che ti più di qualsiasi altro ti ha fatto innamorare di un'ambientazione fantasy?
ASSOLUTAMENTE SI'!

Programmato dai tedeschi Piranha Bytes, Gothic è un GDR in terza persona, basato su un motore grafico proprietario, chiamato ZenGin, che richiese quattro anni di programmazione e che alla fine venne utilizzato esclusivamente nei primi due capitoli di questa saga.
La storia, almeno per il sottoscritto, è molto intrigante, nonostante rielabori elementi fantasy stra-abusati (cosa che non è un male se vengono poi utilizzati in maniera avvincente).
Il gioco ha luogo sull'isola di Khorinis, unico posto in cui si estrae un metallo magico utile alla costruzione di armi efficaci contro gli orchi. Visto che Re Rhobar II è in guerra con gli orchi, ha la geniale idea di trasformare l'isola in un enorme campo di prigionia nel quale spedire tutti i condannati (anche per reati minori) a picconare nelle miniere del prezioso metallo. Per fare questo il re incarica tredici maghi di

La schermata di caricamento... se avevate poca RAM (meno di 256MB) e un processore non velocissimo (Pentium II 400Mhz) sarete stati a lungo davanti a questa schermata.

Diego sarà un po' il vostro mentore e amico iniziale e sarà parte delle vostre avventure anche nei capitoli successivi della saga.

Il Campo Vecchio dall'esterno.
Notate il fuoco sulla destra che vi permetteva anche di cuocere la carne per ottenere più energia dal suo consumo.

Un enorme pollo ci ha stecchiti.
La sequenza della vostra morte sarà frequente, soprattutto all'inizio (ma anche dopo se sarete avventati).

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Gomez, il più potente barone delle miniere... potevate essere suo alleato o suo nemico (io scelsi la seconda!).

creare una barriera intorno alla colonia penale per poter gestire al meglio i prigionieri. Il rituale non va esattamente come previsto e la barriera che si crea è molto più estesa e circonda così l'intera isola, miniere incluse.
I prigionieri, del tutto isolati, ci mettono poco a sopraffare le guardie e ad autoproclamarsi "baroni dell'isola", guidati da un certo Gomez. Essi prendono possesso del campo vecchio e con loro si schierano una parte dei maghi che hanno causato l'incidente, i Maghi del Fuoco.
Presi accordi con il re, i baroni gli garantiscono di estrarre per lui il metallo magico in cambio di una vita agiata sull'isola e nuovi prigionieri da sfruttare nelle miniere.
Non tutti vogliono però sottostare a questi baroni, e alcuni "rinnegati" creano due campi alternativi, il "Campo Nuovo", dove si rifugiano anche i Maghi dell'Acqua, e il "Campo Palude", dove si venera una creatura chiamata "Dormiente". Entrambi questi campi hanno l'obbiettivo di abbattere la barriera per fuggire dall'isola, ma se il primo campo lo vuole fare attraverso un enorme quantità di metallo magico, il secondo cercherà di farlo risvegliando proprio il Dormiente (e - spoiler - non sarà una buona idea).
Jolly impazzito, in fine, è il tredicesimo mago, Xardas, ritiratosi in un eremo isolato a fare non si sa bene cosa.
Tutta questa lunga introduzione riguardante l'universo del

Campo Nuovo in tutta la sua... ehm... bellezza.

Nemmeno il Campo Palude appariva particolarmente accogliente, ma l'uso di sostanze "strane", pratica a cui erano dediti i suoi abitanti, sicuramente lo faceva apparire più gradevole ai loro occhi!

La mappa del gioco (e quel pentacolo tracciato sopra sarà parte della sezione finale del gioco).

gioco è fondamentale perché voi sarete l'ultimo arrivato in questo grande casino e dovrete decidere, ad un certo punto, per quale campo schierarvi.
In realtà questa scelta era relativa, perché vi dava accesso a missioni e poteri diversi, ma alla fine confluiva sempre in un binario finale unico.
Se la storia non era così varia come poteva sembrare, la totale libertà era data dall'esplorazione dell'isola: quasi tutte le zone erano accessibili fin da subito, ma vi venivano fortemente sconsigliate se non eravate ancora pronti ad affrontarle attraverso NPC presenti nel gioco.
Questo era senza dubbio un pregio, perché risultava un approccio molto più realistico ai classici gameplay che impedivano, con trucchetti abbastanza elementari, di farvi entrare in contatto con creature e sfide totalmente al di fuori del livello raggiunto dal vostro avatar.
Qui tutto ciò non accadeva.
Morire nelle prime ore dell'avventura era già facile nei luoghi sicuri, figurarsi se vi infilavate in aree con creature enormi e piene di artigli: diventavate carne morta in pochi secondi.
Questa scelta attutiva l'impressione di essere in un mondo limitato e fittizio: tutto era lì, vicino, raggiungibile ma ancora "troppo" per voi,
Potevate osservare quella torre lontana, consapevoli che si sarebbe potuta raggiungere in pochi minuti se in mezzo non ci fossero stati tre o quattro troll a impedirvelo.
Così, dopo aver faticosamente raccolto equipaggiamento e scalato i livelli di esperienza, era fonte di soddisfazione immensa riprendere il vostro cammino verso quella torre per scoprire che adesso quei troll non erano più un ostacolo insormontabile.
Alla faccia dei giochi che ti mettono sempre di fronte nemici esattamente a livello con quello raggiunto da te, in maniera innaturale e artificiosa.
Come in tutti i giochi di ruolo c'erano poi mercanti, a cui potevate vendere pellicce, artigli e frattaglie varie delle bestie che uccidevate in cambio di armi e armature. Era anche possibile imparare le arti magiche ed utilizzarle, così come i dialoghi multipli vi permettevano di creare relazioni diversi con i vari NPC e relativi campi di appartenenza.

Dal punto di vista grafico oggi il titolo risulta parecchio elementare, dato il numero esiguo di poligoni su schermo e le texture di bassa qualità, ma se pensate a cosa c'era in giro nel 2001, il gioco era perfettamente in grado di lasciare stupefatti, anche per alcuni piccoli tocchi di classe, come le impronte insanguinate che lasciavate se camminavate su un cadavere o le macchie di sangue che gocciolavano dai nemici che cercavano la fuga dopo essere stati sonoramente bastonati dal vostro personaggio (e, se ricordo bene, in una missione dovevate proprio seguire le tracce di un ferito per scoprire il suo rifugio).

All'epoca ero da poco arrivato a Milano, ero studente e lavoratore part time, così il tempo libero non mi mancava e

La copertina di TGM dedicata al gioco del gennaio 2002. Al suo interno, come prevedibile, anche la recensione.

Non esistono on line versioni digitali di questo numero di TGM. Per ovviare alla mancanza ho scansionato io almeno la pagine del voto e del commento!
Uno Star Player e un 83% globale è il sunto di una recensione molto positiva.
Per poterlo giocare venivano indicati (come hardware minimo) un Pentium 2 a 400 Mhz, 128Mb di RAM, una scheda grafica con almeno 16Mb di Ram e 700Mb di hard disk liberi per l'installazione.
Consigliato anche un Cd-Rom almeno 4x. Ah... i tempi in cui i giochi venivano letti da CD oltre che da HD. Pensare che oggi nemmeno ci sono più i lettori DVD sulla maggior parte dei PC da gaming!

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Mercuzio LaSalle Stessi ricordi da studente. Stesse sensazioni. Anche per me fu il primo GDR. Ne parlavo con gli amici proprio questa settimana. Rimane un capolavoro. La minuscola mappa (rispetto ai giochi attuali) era studiata nei minimi particolari, ogni cm veniva sfruttato. Non c'erano indicatori che ti segnalavano l'obiettivo della missione. Qualche teletrasporto (ma solo più in là con la storia). Pochissimi caricamenti (solo per vaste aree), se pensiamo che per entrare in una qualsiasi casetta di Skyrim c'è comunque un'interruzione. Poi una trama bellissima e personaggi caratterizzati egregiamente. E altri mille pregi, che per molti potrebbero essere difetti, come il sistema di movimento, interazione e combattimento, a detta di molti, macchinoso.
Nessun altro gioco in seguito è stato per me altrettanto immersivo, entusiasmante e divertente.

Antonio Polimeno Show me the way ....(6 anni di pausa) to the Sleeper.

Luca Romanò Vanetti Giocato e piaciuto, ma il 2 é il migliore, il 3 era un'accozzaglia assurda di bug e aveva una trama praticamente inesistente, Forsaken Gods (un titolo successivo al 3 che faceva da ponte proprio tra il terzo e il quarto - NdAG) orribile ed abbandonato dopo poche ore...

Manuel Palmieri Spettacolo Gothic! Ma il vero gioco che mi aprì un mondo è stato Arcanum! Sino ad oggi è ancora il mio GDR preferito..

Roberto Carraro Ottima serie poi arrivò il 3.... Non era un gioco ma era un bug.... La storia sarebbe anche stata buona e le quest ottime ma alcune erano irrisolvibili causa bug di programmazione... Per chi non lo sapesse è uscito anche un 4 non ci ho mai giocato ma so che c'è. Ricordiamoci che la stessa software house ha creato recente la triologia RISEN che è un buon prodotto (non eccellente ma buono)

Mercuzio LaSalle Gothic 1 sta a Il Padrino o La Casa, come Gothic 2 sta al Padrino 2 e La Casa 2. I seguiti sono fatti meglio, ma i primi sono i primi

questo titolo lo risucchiò completamente come un buco nero, fino a quando non arrivai ai titoli di coda... con una dedizione tale che oggi non potrei più rivolgere ad un GDR per motivi di "vita" (a meno di non vincere un bel "Videogiocatore per Sempre" al Gratta e Vinci).
Giusto per dirvi come ero preso vi racconto un episodio che può essere facilmente confermato dal mio compagno di stanza di allora (ciao Marcello!): erano le tre di notte e io ero intensamente calato nella mia partita a Gothic, giustamente il mio coinquilino mi chiese di porre fine alla sessione ludica, visto che, anche con le cuffie, il mio smanettare con mouse e tastiera era decisamente molesto.
Al suo protestare "Sono le tre di notte!" io risposi con un eloquente "Ma no! E' mezzogiorno!"... ovviamente perché in quel momento stavo considerando solo l'orologio del gioco!!!

Il titolo ha avuto due seguiti programmati dalla medesima software house, che è stata poi sostituita nel quarto capitolo da Spellbound Entertainment, probabilmente per l'enorme numero di bug con cui uscì la terza puntata della serie.
Ah... se ve lo state chiedendo, quel quarto capitolo fu comunque un disastro totale!
Oggi si vocifera che un "numero cinque" sia di nuovo in sviluppo presso gli studi di Piraha Bytes, ma non esiste conferma ufficiale a riguardo.

E ora piccole curiosità sul gioco:
- Nella versione tedesca è possibile, con appositi cheat, far esibire sul patibolo del Campo Vecchio il gruppo tedesco "In Extremo". La band eseguirà un'unica canzone: Herr Mannelig.
- Gothic è stato sviluppato senza un'opzione per il controllo del mouse: tutto era comandato tramite tastiera. Quando il gioco è stato mostrato in una versione quasi definitiva alle riviste specializzate, molti si sono lamentati di questa assenza. Quindi Piranha Bytes ha aggiunto il controllo tramite mouse praticamente nelle ultime settimane prima del lancio.
- Nel Campo Palude c'è un NPC chiamato "Baal Netbek". Sappiate che è stato modellato su Joachim Nettelbeck che, all'epoca, era un recensore della rivista tedesca PC Player. Il redattore ha persino prestato la sua voce al personaggio.
- Le versioni tedesca e americana di Gothic sono entrambe censurate, ma in modi diversi: nella versione tedesca c'è meno sangue, mentre nella versione americana non ci sono nudità.

Ultima nota per la reperibilità “legale” del gioco: su Steam non è disponibile questo gioco da solo, ma è incluso in un pacchetto che comprende i primi tre capitoli (quelli di Piranha Bytes) ad un costo di 19,99 Euro. Un prezzo onesto che vi permetterebbe di godere dell’intera trilogia. Su GOG invece il gioco è disponibile in versione “stand alone”, ad un costo di 8,99 Euro. Forse un po’ troppo per un titolo così vecchio
Purtroppo devo segnalare che in nessuno dei due casi è

Ed ecco il gruppo degli "In Extremo" esibirsi nel loro concerto virtuale!

presente la traduzione italiana con cui il gioco uscì da noi all'epoca. Un neo a cui si può facilmente rimediare seguendo le istruzioni che troverete in questa pagina (si parla dell'edizione Steam, ma credo funzioni ugualmente anche per l'edizione GOG trovando la cartella giusta nel percorso di installazione).
Dio abbia in gloria questi appassionati che condividono il loro sapere in internet! ■

AntaGamers

Vediamo… rigiocare a Gothic per chi lo affrontò all'epoca sicuramente rappresenta un tuffo indietro nel tempo e fonte di ricordi molto intensi. Il titolo, pur afflitto da numerosi bug e qualche elemento di gameplay un po' legnoso, riuscì a rapire più di un giocatore nel suo interessante universo. Se invece, pur amanti dei GDR, siete tra coloro che in quegli anni non riuscirono a metterci le mani sopra, forse potreste valutare di riscoprirlo anche oggi. Nonostante una grafica tridimensionale vecchia e logicamente poco attraente per gli standard moderni, potrebbe ancora regalare soddisfazioni. Segnalo che, se non siete molto pratici con l'inglese, dovrete smanettare un minimo per avere i sottotitoli nella nostra lingua (non presenti nelle versioni legalmente in vendita su GOG e Steam, ma installabili con una patch in rete). Se avete tempo da investire (è pur sempre un GDR) e nessun gioco più recente da recuperare, fateci più di un pensiero, anche perché nei periodi di saldi si trova a prezzi davvero ridicoli

Cristian Scanu Beh ...Gothic ha un posto speciale che mi riporta agli anni universitari. Avevo la sensazione di vivere davvero la vita del campo e mi mantenevo vendendo pelli e carne cotta (che cuocevo con pazienza nella pentola) in più adoravo il sistema di combattimento "a frecce fisse" che permetteva di dare la direzione ai fendenti. Poiché non mi piacevano tutti e tre i campi (vecchio = tiranni, nuovo = incasinato, palude = massa di fumati) optai per la potentissima carriera da mago (1000 pezzi di metallo ed una pecora) finendo per raggiungere piena padronanza di tutti i cerchi. Unico problema, non riuscì mai a fare lo scontro finale per colpa di un bug.

Riccardo Corona Che ne sanno i 2000??? Gothic e Spellforce, due saghe davvero fantastiche!

Gio Sol Bellissimo gioco..meglio il due..il tre richiedeva macchine potentissime

Luca Barra È stato una rivelazione, per le caratteristiche tecniche e la trama. Mi ha rapito come poi ha saputo fare solo Oblivion. Ma in definitiva Gothic II (con l'espansione La notte del Corvo) è un passo avanti (basti pensare ai pirati o alla location del primo episodio invasa da orchi e draghi).

Scansione da www.retroedicola.com

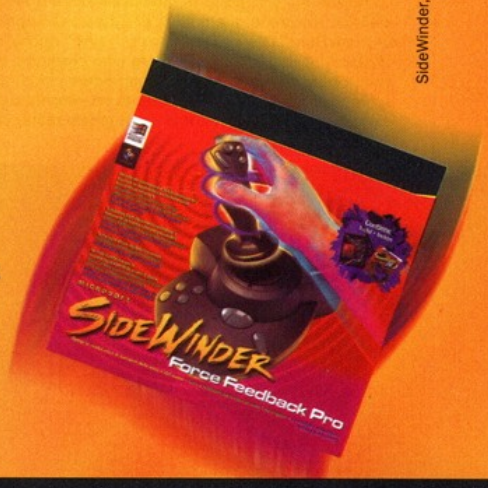
Microsoft

SIDEWINDER

Force Feedback Pro

feel the ACTION!

Vuoi un'esperienza elettrizzante? Preparati al massimo coinvolgimento di una sessione di gioco ultra-reale con il nuovo joystick Microsoft SideWinder® Force Feedback Pro! Finalmente potrai sentire tutti gli urti, i colpi, l'attrito e la forza di gravità dei tuoi giochi preferiti direttamente sul joystick, cioè sulla tua mano. Force Feedback Pro ha 16 funzioni programmabili, possibilità illimitata di creazione di profili di gioco, 8 pulsanti con doppia funzione, hat switch a 8 direzioni, acceleratore digitale incrementale, rotazione 3D e tutta la potenza di un microprocessore on board. Come se non bastasse, include anche 18 profili per i giochi più famosi, il software GDS 2.0 e due fantastici giochi Force Feedback: "Interstate '76" e "MDK: missione laguna beach". Force Feedback Pro fa parte della linea Sidewinder Microsoft, la più evoluta famiglia di joystick e gamepad ottico-digitali esistenti, che comprende anche il nuovo joystick SideWinder Precision Pro.
Microsoft SideWinder: il massimo in termini di programmabilità, velocità e precisione.
Per saperne di più telefona al 02/70.398.398, risponde Microsoft.



SideWinder, "Dove vuoi andare oggi?" e Microsoft sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Joystick unici per giocatori estremi!

Microsoft

Dove vuoi andare oggi®

www.microsoft.com/italy/

PlayStation 2 PC WINDOWS

gta III

Terzo capitolo di una saga che fino a quel momento era stata protagonista di titoli esclusivamente con visuale a volo d'uccello e che, pur con molti estimatori, non aveva ancora raggiunto un successo di un certo livello, fu Inizialmente conosciuto come GTA 3D, proprio a sottolineare il passaggio ad un motore grafico tridimensionale.
Raramente nella storia dei videogiochi una serie fu capace di rilanciarsi come in questo caso.
All'epoca della sua uscita, in effetti, questo GTA III uscì piuttosto in sordina, senza un eccessivo hype, dato che il mondo della critica e i giocatori avevano (in maniera forse frettolosa ma comprensibile) derubricato questo nuovo capitolo come la riproposizione della formula dei capitoli precedenti, ma con qualche poligono in più.
Ciò che forse non trasparì dalle preview (e fu chiaro solo quando il titolo incominciò a girare dentro le Play 2, i PC e, più trardi, le XBox di recensori e giocatori) era che si trattava di un gioco epocale, capace di immergere il giocatore in qualcosa che fino ad allora sembrava fare parte solo della nostra fantasia, cioè il poter giocare immersi in una città viva e pulsante in cui si poteva fare tutto quello che si voleva.

La mazza sarà vostra fedele compagna per tutto il gioco, anche quando metterete le mani su armamenti decisamente più letali

L'inizio della vicenda parte proprio da una rapina finita male... per colpa della vostra ragazza che vi ha sparato a tradimento. La vendetta avrà un sapore dolcissimo!

Il fucile di precisione poteva far scoppiare la testa di una persona come un palloncino... credo che in questa foto sia evidente.

2001

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com e www.gta-series.com/

Girando per Liberty City era possibile imbattersi in scene di vita quotidiana, come questi paramedici intenti a rianimare un malvivente dopo una sparatoria tra gang. Ok... che vita quotidiana vi aspettavate da un gioco che infila il furto d'auto nel suo titolo?

Nonostante una fisica giocoforza più semplice rispetto agli ultimi capitoli, gli inseguimenti erano comunque molto divertenti e adrenalinici. Per di più la differenza tra i vari modelli di automobili si sentiva eccome!

Sì, era possibile mettere le mani anche su un carro armato (e se ricordo bene esistevano dei cheat appositi per farlo in qualsiasi momento). Creare devastazione ovunque era un gioco nel gioco!

Open world e sand box finchè volete, ma alla fine dei confini nel gioco c'erano ed erano anche ben evidenziati, come nel caso di questo cantiere che vi impediva di uscire dalla città.

Ovviamente non era così, le limitazioni c'erano e anche belle grandi, ma quello che contava era la sensazione di libertà che GTA III ti regalava e che fino ad allora non si era mai sperimentata in un videogame. Potevi decidere di fregartene della trama principale e divertirti a fare il tassista, il vigilante, il pompiere o il paramedico, ma se lo preferivi nulla ti vietava di girare ad esplorare la mappa, in cerca dei pacchetti segreti (altro gioco nel gioco) o dei numerosi easter egg. Potevi darti anche ai piccoli crimini, derubare e picchiare i passanti per poi sfuggire alla polizia o, al calar del sole, andare perfino con le prostitute!

E bisogna dire che anche seguendo le missioni principali la sensazione di poterle affrontare sempre in maniera diversa era ben percepibile nel gameplay, al punto che si provava soddisfazione anche solo nel tagliare attraverso un parco per guadagnare qualche secondo o seminare le volanti della polizia.

Ovviamente la già citata possibilità di andare a putt***, oltre al fatto di rubare macchine, fare violenza su ignari passanti o la frequente necessità di sparare colpi di fucile a pompa contro poveri agenti di polizia non passò inosservata e suscitò un incredibile vespaio di polemiche ovunque il gioco uscì, in una maniera talmente omogenea che forse fu uno dei pochi momenti in cui il mondo civile ebbe una causa comune da combattere! USA, Europa, Australia, Nuova Zelanda e Giappone incominciarono ad interrogarsi se fosse necessario porre dei limiti a ciò che un "normale videogioco" poteva rappresentare al suo interno. Certo polemiche del genere vi erano già state in passato, ma questa volta la questione sembrò toccare maggiormente l'opinione pubblica, forse perché maggiormente sensibile per i fatti accaduti l'11 settembre 2001, forse perché si iniziava a vedere applicata una certa vio-

lenza nei videogiochi all'interno di rappresentazioni credibili, altamente coinvolgenti e sempre più vicine ad al mondo reale. Non migliorò le cose, ovviamente, il dettaglio che Claude, il protagonista del gioco, fosse a tutti gli effetti un poco di buono che non sembrava avere alcuna giustificazione alla sua attitudine criminale: ciò che gli interessava sembrava essere solo il proprio tornaconto personale.
Nella maggior parte dei casi GTA III se la cavò con una classificazione che obbligava gli esercenti (dove la legge lo prevedeva) a vendere il prodotto ad utenti di una certa età, in altri casi vennero realizzate versioni su misura che eliminavano gli atti sessuali con prostitute (come in Australia) ed in altri ancora venne edulcorata la violenza, come in Germania, dove l'uccisione dei civili non faceva guadagnare denaro e il sangue non esisteva (!!!).
Particolare il caso del Giappone, dove diverse prefetture valutarono di vietare la vendita di GTA III ai minori, quando un diciassettenne, dichiaratosi fan del gioco, pugnalò i suoi genitori. La coincidenza di questi due eventi costrinse il Giappone a lavorare su un sistema di classificazione in stile ESRB/PEGI.

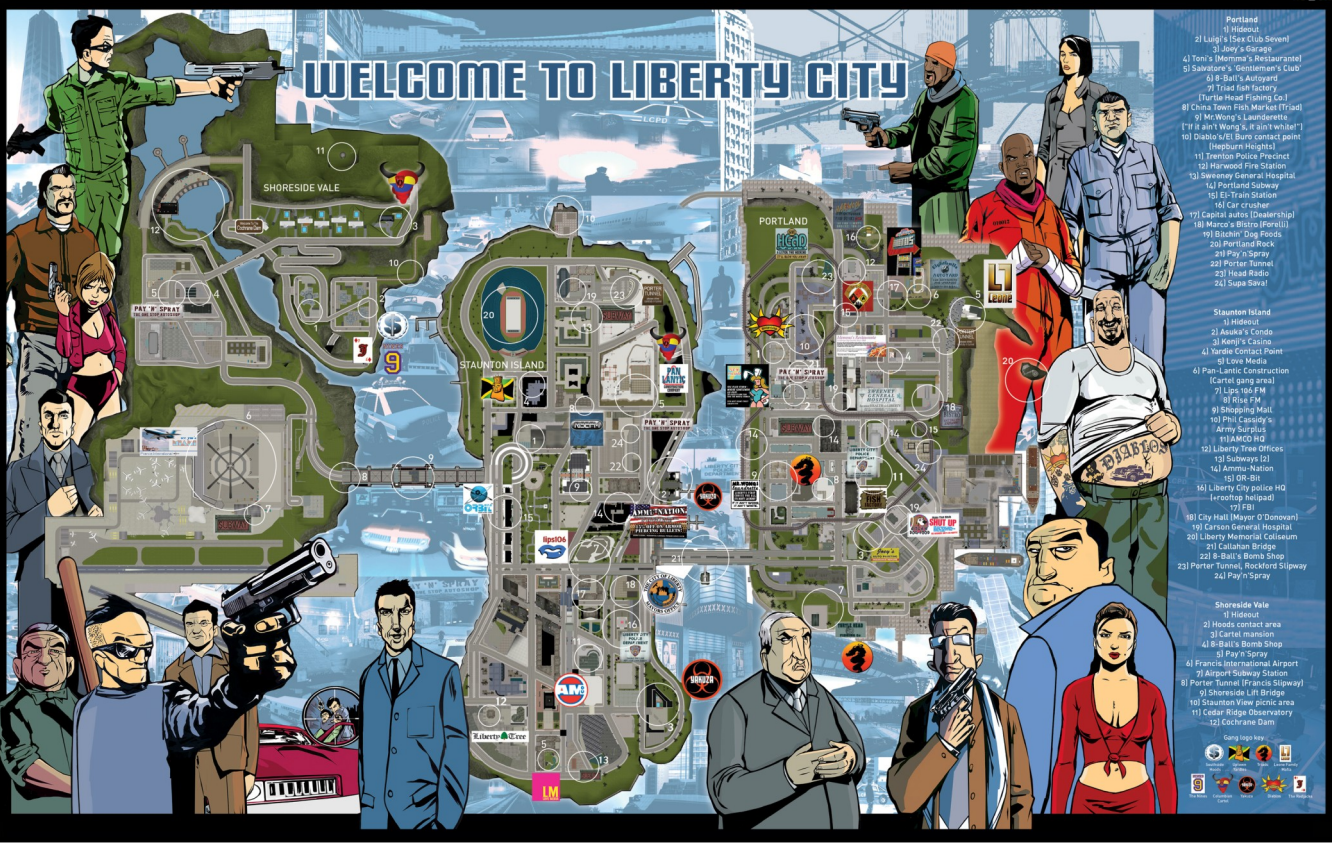
Comunque sia il risultato di tutta questa indignazione della società civile fu… 14.5 milioni di copie vendute in sette anni, considerando tutte le versioni pubblicate fino a quel momento (PS2, PC e XBOX).
E questo, badate bene, senza che il distributore del gioco o il suo sviluppatore avessero minimamente spinto sugli aspetti "criminali" del gioco nella campagna pubblicitaria. Forse in maniera consapevole e intelligente lasciarono che fossero i "benpensanti" a pubblicizzarlo demonizzando (e, così, facendo conoscere al grande pubblico) anche gli aspetti poco nobili del programma.

A questo punto, prima di passare alle curiosità del gioco (o almeno ad una parte di esse, perché se le mettessimo tutte riempiremmo la rivista solo con quelle) vale la pena riflettere su ciò che rappresentò questo titolo in maniera un pochino più ampia. Innanzi tutto dimostrò che interpretare un cattivo e mostrare violenza esplicita in un gioco era possibile, a patto di proporre il tutto con un solido impianto di gioco e con una certa ironia e coerenza creativa. Se vogliamo quest'ultimo aspetto verrà ancor di più sviluppato nei seguiti, dove anche l'arco narrativo troverà via via sempre più profondità, avvicinando la trama del gioco sempre di più ad opere cinematografiche in stile Scarface (non a caso poi diventato a sua volta un gioco in stile GTA III). Proprio su questo versante dobbiamo poi riflettere su ciò che il titolo impose come riflessione alle istituzioni: il videogioco non poteva essere più trattato come un medium per bambini, ma come una vera e propria forma di espressione creativa, tale per cui anche i materiali "adulti" erano leciti e quello che diventava

Questa foto è presa dalla versione PS2. Rispetto a quella per PC le differenze erano minime, ma soprattutto perché su Windows arrivò una conversione diretta del gioco per console. Le varie MOD disponibili già all'epoca dimostrarono che si sarebbe potuto ricavare molto di più dagli hardware dei computer disponibili nel 2002.

In alcuni punti della città era possibile eseguire dei salti coreografici da stunt professionista o sfondare le vetrate di alcuni locali. Forse qui siamo davanti ad entrambe le situazioni.

Ho ucciso un poliziotto con un colpo di fucile a pompa a bruciapelo… i benpensanti e i giornalisti a caccia di facile indignazione ci andranno a nozze.



Le tre Isole da cui è composta Liberty City nella bella mappa del gioco ufficiale. Certo, a ben vedere non è poi così grande, ma all'epoca sembrava davvero infinita. Poter vagare liberamente in questo mondo tridimensionale fu un'esperienza del tutto nuova per noi gamer dell'epoca e ancora oggi la ricordo con grande trasporto

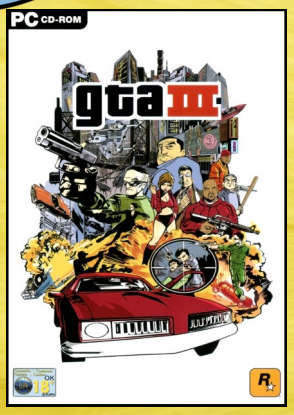
PC Vs PLAY2

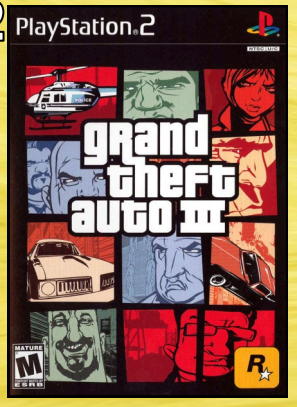
Le maggiori differenze riscontrabili tra la versione inizialmente uscita su Playstation 2 e quella successiva per Windows, oltre alla prevedibile possibilità di aumentare la risoluzione del gioco (arrivando anche ad una versione in 16:9 Full HD del gioco), va ricordata soprattutto l'opzione per poter cerare una stazione radio con i propri brani MP3 preferiti, così da poter giocare il gioco con in sottofondo solo le nostre canzoni preferite. Inoltre su Personal Computer era possibile cambiare le skin del personaggio principale, vestendolo in maniera totalmente diversa e adottare come metodo di controllo la combo tastiera+mouse, senza dubbio più comoda per la sezione di shooting, ma meno pratica quando ci si trovava alla guida di un mezzo.
Queste le differenze "ufficiali", ma quasi subito i modder iniziarono a proporre una serie di modifiche liberamente scaricabili ed installabili nel gioco, capaci di migliorare pesantemente la qualità grafica del gioco o di aumentare/modificare le tipologie di automobili che è possibile trovare a Liberty City. Un numero di MOD sterminato che ancora oggi è disponibile in rete ed installabile nella versione legalmente in commercio tramite Steam.

"sbagliato" era che la legge non venisse adeguata per poterne vietare la vendita alle fasce più sensibili di utenti. In questo frangente spesso Take Two e Rockstar si appellarono in America al Primo Emendamento (quello che garantisce e regola la libertà di espressione nel paese) per difendere la loro posizione nei confronti delle molte cause generate dai contenuti di GTA III. La grande popolarità del gioco, guadagnata grazie alla qualità di programmazione piuttosto che all'uso esclusivo della violenza gratuita, costrinse in un certo qual modo le istituzioni a discutere seriamente della cosa.
Ultima riflessione doverosa è quella legata proprio al genere degli open world che, sebbene già esistenti in versioni primordiali e più limitate (pensiamo ad Hunter su Amiga), trovarono in questo titolo la prima incarnazione davvero realistica, merito soprattutto di un hardware che finalmente iniziava a dare ai programmatori le risorse per spingersi oltre i confini canonici di "livelli" per arrivare a costruire un vero e proprio teatro virtuale in cui calare il giocatore. Uno step dello sviluppo tecnologico per nulla scontato e che rappresentò la svolta tra due modi completamente diversi di realizzare (ed intendere) i videogiochi single player.

PlayStation 2 PC WINDOWS

COVER ART

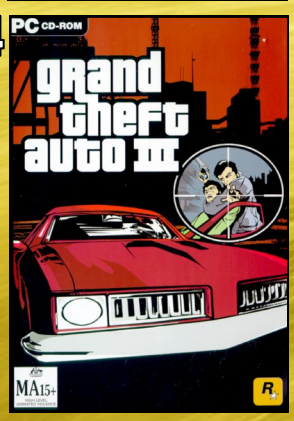
1 

2 

1] La copertina europea (non per tutto il continente, però) che ritraeva la prima versione poi accantonata negli Stati Uniti. Perché venne invece mantenuta qui da noi rimane un mistero. Ci siamo affezionati, ma sarà la versione USA della cover a diventare un segno distintivo della serie.

2] Ecco la versione USA, partorita nel giro di una sera e subito ritenuta più bella di quella originariamente prevista. La suddivisione in quadri con personaggi ed oggetti del gioco diventerà lo standard per tutti i titoli della serie successivi.

3

4 

3] Curiosa rielaborazione della copertina USA da cui riprende lo stile, ma modifica il titolo (qui abbreviato) e tutti soggetti delle immagini, pare venne utilizzata in Germania e Francia. Anche in questo caso il motivo di questo cambiamento non è chiaro.

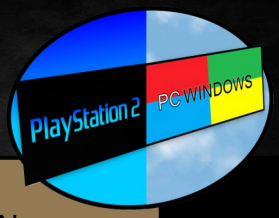
4] Copertina completamente diversa in Australia e Nuova Zelanda, che allarga un elemento della cover originale e lo trasforma nel soggetto principale.

PS] La cover dell'edizione digitale Apple/Android per il decimo anniversario del gioco è diventata la copertina di questo numero di AntaGamers!

E ora, come promesso, un po' di curiosità:
- Questo fu l'ultimo gioco della serie realizzato da DMA Design (tra i loro titolo Blood Money, Lemmings, Walker) non perché il team si sciolse, ma semplicemente per il fatto che l'anno seguente cambiò nome in Rockstar North (una volta acquisita da Take Two).
- Pare che GTA III inizialmente fosse stato programmato per uscire, oltre che su Playstation 2 e PC, anche su Sega Dreamcast, versione poi cancellata.
- Altra versione cancellata fu quella per Gameboy Advance che, comunque, avrebbe mantenuto un'impostazione 2D, viste le limitazioni della console portatile Nintendo.
- Lo sviluppo del gioco ebbe qualche problema anche per le piattaforme su cui effettivamente uscì: quella PC venne rimandata per permettere una ottimizzazione del gioco, mentre quella per Playstation 2, praticamente terminata, subì un rinvio di circa un mese a causa di avvenimenti non felici del mondo reale già citati poco sopra. Il titolo su PS2, infatti, sarebbe dovuto uscire proprio nel settembre del 2001 e venne bloccato a seguito dei gravi attentati terroristici di cui fu vittima New York, città che veniva richiamata palesemente dalla Liberty City del gioco. Take Two ritenne di dover modificare alcuni aspetti di GTA III per una forma di "autocensura" che sentì come un obbligo morale nei confronti delle vittime di quel nefasto giorno. Per prima cosa vennero cambiati i colori dei mezzi dei pompieri e della polizia di Liberty City, fino a

Claude, protagonista del gioco, non spiccica una parola per tutta la sua avventura. Diventerà parte del suo personaggio e fonte di un certo carisma.

Rara immagine (da Wikipedia) che testimonia il cambio di colorazione delle macchine della polizia a seguito dell'11 settembre.



PC Volendo definire GTA3 in poche parole, penso non si possa dire altro se non che sia un gran bel videogioco. Ha classe, è divertente, coinvolgente e i difetti che possiede passano tranquillamente in secondo piano. Questi sono rintracciabili fondamentalmente nel reparto grafico, visto che con la configurazione raccomandata potrete giocare al massimo a 800x600 con texture a 16 bit e orizzonte al minimo, e dovrete salire un bel po' di processore e scheda grafica per gustarvi il tutto a risoluzioni superiori con un frame rate ottimale, sempre che il sistema non si impalli per qualche strano conflitto a cui le prime patch stanno cercando di fare fronte. Purtroppo, trattandosi di una conversione pedissequa della versione per PlayStation 2, si nota in maniera evidente il basso numero di poligoni usati per modellare i personaggi e, in maniera minore, le auto. Le uniche novità presenti sono riscontrabili nella possibilità di caricare delle skin supplementari per il protagonista, di ascoltare gli mp3 presenti sull'HD mentre si gironzola in macchina e di utilizzare un sistema di controllo ibrido mouse+tastiera, comunque meno immediato rispetto a quello garantito da un buon gamepad. Uscito in sordina sei mesi orsono, GTA3 è stato presto considerato come l'unico valido motivo per possedere una PS2 e, adesso che è sbarcato sul pianeta PC, non si può fare altro che ribadire questo concetto. E lasciate perdere le sterili polemiche sulla sua violenza: c'è tanta di quella sostanza in questo gioco da seppellire ogni cosa...

HARDWARE I requisiti minimi prevedono Pentium 3 o AMD Athlon a 450 MHz, 96 MB di RAM, scheda video con 16 MB e 700 MB di HD. Quelli raccomandati un Pentium 3 o AMD Athlon a 700 MHz, 128 MB di RAM, una scheda Video con 32 MB e 700 MB di HD, con l'aggiunta di un bel gamepad.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

93

Numero di TGM di luglio 2002: arriva la recensione di GTA III su PC e il voto, come notate, si attesta su un eccellente 93% che garantisce al titolo lo Star Player. Come per le altre riviste dell'epoca non esiste scansione on line di quel numero, quindi mi sono preso la briga di effettuarla io stesso, così da farvi leggere il commento che accompagnò l'uscita del gioco. Va comunque ricordato che essendo arrivato otto mesi dopo il suo esordio su PS2, il fatto che fosse un capolavoro e best seller era già a un fatto noto da parte di chi si occupò di questa valutazione (per la cronaca Massimo "Vlad" Monti).

quel momento identici a quelli in forza proprio a New York. Inoltre pare vennero rimosse tutta una serie di missioni legate ad un "barbone terrorista" di nome Darkel che mirava a far collassare l'economia della città. Su quest'ultimo taglio però sembra, almeno a detta dei programmatori, che il tutto fosse stato già rimosso prima degli attentati, perché ritenuto un contenuto non all'altezza del resto del gioco. Altro dettaglio che venne ritenuto da cambiare fu la copertina: quella pubblicata in Nord America fu realizzata e approvata nel giro di una notte, diventando un segno distintivo di tutti i capitoli successivi con le sue vignette contenenti vari soggetti/personaggi del gioco. Curiosamente in molti paesi europei, tra cui figurano l'Italia e l'Inghilterra, venne invece utilizzata la prima copertina ufficiale, quella ritenuta troppo "forte" per gli USA.

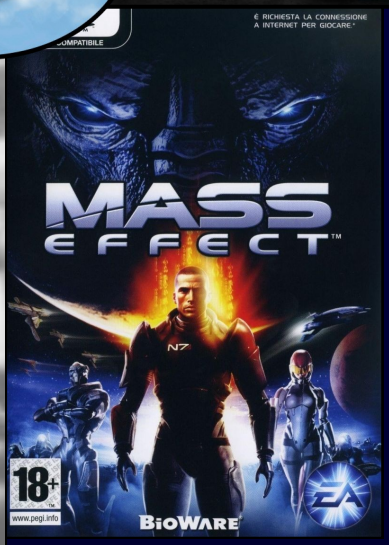
- Entrando nell'internet cafè di Staunton Island, troverete due PC su cui girano GTA e GTA II. Peccato siano solo texture incollate sui monitor di questa location. Speravate già di poterci giocare sul serio, vero?
- Il gioco venne sviluppato con in mente anche una sezione multiplayer, ma poi questa parte fu tagliata per problemi di sviluppo/budget/tempo.
- GTA III è indicato da molte classifiche on line come il quarto titolo più venduto della storia Playstation 2 . Di seguito le prime quattro posizioni:

1° Grand Theft Auto: San Andreas 17.410.000
2° Gran Turismo 3 A-Spec 14.870.000
3° Grand Theft Auto: Vice City 14.200.000
4° Grand Theft Auto III 11.600.000

Solo io noto un certo monopolio di GTA? :) ■

AntaGold

GTA III fu un titolo che segnò una svolta definitiva per i videogame, sia a livello di gameplay che di attenzione dei media e delle autorità verso il videogioco come forma espressiva e non più come semplice intrattenimento per bambini. Se a questo ruolo "storico" aggiungete anche il fatto che fu un bellissimo videogame, ancora oggi divertente da giocare, non posso che indicarlo come titolo che ogni appassionato del divertimento elettronico dovrebbe giocare e apprezzare, nonostante - questo va riconosciuto - la formula si sia affinata con i capitoli successivi. Questo è però il primo passo coraggioso (e forse anche un po' inconsapevole) verso quella direzione.
AntaGold senza "se" e senza "ma"!



Undici anni fa (per la precisione a luglio 2008), TGM recensiva la conversione di un gioco che da otto mesi era un'esclusiva pesantissima di Xbox360, il cui titolo sarebbe per molti diventato sinonimo di una delle migliori saghe fantascientifiche di sempre e che risponde al nome di "Mass Effect"!
Questo lancio era stato un coraggioso tentativo di Bioware, software house molto famosa per i propri GDR, di creare un proprio universo fantascientifico.
In precedenza la software house canadese, fondata da due laureati in medicina (no per davvero!), aveva stupito il mondo con le avventure fantasy di Baldur's Gate e Neverwinter Nights e l'action GDR orientaleggiante Jade Empire.
Sul fronte della fantascienza, però, si erano distinti per aver saputo maneggiare in maniera eccellente uno dei franchise più "delicati" del mondo: Guerre Stellari.
Con Star Wars: Knights of the Old Republic, infatti, Bioware riuscì a catturare tutti i fan (vecchi e nuovi) del marchio, essendo in grado però di introdurne elementi di novità che non stravolgevano quell'universo, ma lo arricchivano senza - cosa importantissima - stonare con il mood tanto caro alla trilogia originale!
Riuscirono perfino a metterci un colpo di scena magistrale riguardante il vero cattivo della storia (e se questo non è un omaggio ai primi tre film, nient'altro può esserlo!).
Con una fama del genere il mondo ludico accolse con curiosità l'annuncio di un gioco fantascientifico basato su un universo originale, con un lavoro di scrittura che cominciò al

Appena prenderete il comando della Normandy il gioco decollerà.. in tutti i sensi!

La cittadella non sarà solo un porto fondamentale nel vostro viaggio, ma avrà un ruolo fondamentale nello sviluppo della trama (e il fatto che sia una antichissima creazione aliena di cui si ignorano i reali scopi dovrebbe generare dei sospetti fin da subito)

Poi nel terzo capitolo tutto verrà incasinato da scelte narrative discutibili.. ma questa è un'altra storia.

Gli scontri a fuoco in questo primo episodio prevedevano una piccola componente tattica che nei capitoli successivi verrà molto limitata.

Un Primo piano dello Shepard donna della versione XBOX 360.
Il fatto di poter scegliere sia il genere maschile che femminile, le numerose storie romantiche e scelte morali perseguibili inducevano facilmente i giocatori e completare nuovamente l'avventura una seconda volta... e poi una terza.. e poi una quarta...

2008

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Questa foto ci consente di vedere due cose:
Primo: la ruota dei dialoghi, che vi permetteva di rispondere con il tono che preferivate durante le vostre chiacchierate (con opzioni aggiuntive da eroe o stronzo a seconda del vostro allineamento morale maturato)
Secondo. le facce create con l'editor del gioco erano piuttosto brutte... meglio tenere il volto del protagonista preimpostato!

Nel gioco potete gestire anche lo sviluppo delle capacità dei compagni.. come in ogni GDR che si rispetti.

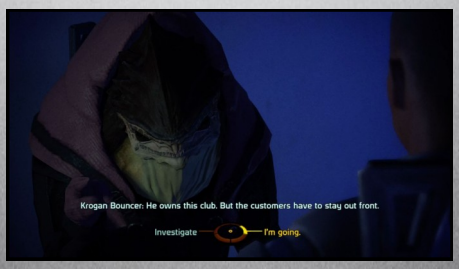
Ovviamente non potrete girare proprio dovunque nell'universo, ma avrete l'impressione di poterlo fare... ed è quello che conta.

Il piccolo puzzle di hacking così come appare nella versione PC.

termine di KOTOR, ma che venne rivelato al pubblico molto tempo dopo.
Non ci potevano essere mezze misure visto il loro blasone: se Mass Effect non si fosse rivelato un capolavoro, automaticamente sarebbe stato una delusione.
E, per nostra fortuna, capolavoro fu!
Il gioco uscì per la sola Xbox360 a settembre 2007 (tempi in cui Microsoft in occidente era riuscita a mettere in discussione la "supponente" Sony di quel periodo) e riuscì a vendere qualcosa come un milione di copie in... ventuno giorni!!!
Il dettaglio dei volti, la caratterizzazione dei protagonisti della storia, la ricchezza di particolari grafici dei mondi esplorati erano qualcosa di totalmente nuovo e davvero "next gen" per quella generazione di videogiocatori.
Per realizzare tutto questo si utilizzò (e adattò) l'Unreal Engine 3, che qui sicuramente venne sfruttato davvero al meglio.
Non fu solo la grafica ad impressionare, ma tutto l'universo che circondava il giocatore, con la trama principale e relative sottotrame che dettavano l'avventura del protagonista, pennellando una realtà alternativa dettagliata, nella quale immergersi a capofitto (basti dire che se non si leggevano le pagine della "enciclopedia in game" relative ai vari elementi scoperti nel gioco, si perdevano tantissimi particolari, magari ininfluenti, ma utilissimi per comprendere i rapporti tra le varie specie esistenti)
A scrivere la storia e a mettere insieme i pezzi di questo universo fu chiamato Drew Karpyshyn, penna che aveva contribuito alle trame di tutti i GDR Bioware precedenti e che ora assumeva il comando degli sceneggiatori in questa nuova avventura intergalattica. L'universo che ne scaturì aveva dei chiari rimandi alla fantascienza di altri film e telefilm famosi, ma riusciva a farli calzare a pennello nel nuovo ecosistema di razze e mondi di Mass Effect: c'erano gli equivalenti dei Jedi, qui chiamati Spettri, al servizio del Consiglio che governa la galassia, c'erano i poteri simili a quelli

Il punto debole di questo gioco secondo molti: il "trattore corazzato" MAKO.

della Forza, ma qui erano utilizzati dalle creature biotiche, c'era la rivolta delle macchine ai loro creatori, tanto cara a Battlestar Galactica, qui incarnata dalla razza in perenne fuga chiamata Quarian e dai sintetici Geth da loro creati. Anche i richiami ai Klingon di Star Trek non erano così tanto velati se pensiamo alla razza guerriera dei Krogan, qui però portata alla quasi estinzione con un arma biologica che ne azzerava quasi completamente la natalità.
Ed è proprio qui la grandezza del gioco, capace di lavorare su temi già visti, consentirti di riconoscerli al volo, ma poi variarli con così tante piccole e raffinate modifiche da renderlo qualcosa di mai scontato o già visto.
E oltre alle ovvie scazzottate e suon di laser, bombe e poteri biotici, il gioco ti proponeva tantissime scelte morali che, se a volte erano quasi scontate, in altre circostanze erano molto meno facili da prendere: fare sempre e comunque il cavaliere senza macchia era realmente quasi impossibile.
Altro elemento davvero incredibile del gioco era la sensazione di libertà che era capace di farti provare: esclusa una missione iniziale che faceva da introduzione alla storia e una momento di ambientamento all'interno della Cittadella (la grande e misteriosa stazione spaziale aliena in cui ha sede, tra le altre cose, anche il consiglio galattico), appena prendevate il comando della astronave Normandy eravate letteralmente liberi di girare per la galassia e scegliere quali missioni intraprendere e a quali richieste di soccorso rispondere.



Urdnot Wrex è il Krogan della vostra squadra in questo primo capitolo e la vostra condotta nei suoi confronti potrà causarne la morte in un punto preciso della trama.
Se riuscirete a salvarlo state pur certi che lo incrocerete di nuovo nel capitolo successivo della saga. Per la cronaca questa foto è presa dalla versione XBox 360.

Per l'epoca questi volti erano di un realismo incredibile e va detto che ancora oggi risultano discreti, pur essendo passati undici anni.

La mappa di uno dei livelli della nostra nave, molto utile per localizzare i componenti del team e poter parlare con loro. Ma alla fine girare per la Normandy era così bello che si vagava volentieri alla ricerca dei propri compagni solo per il gusto di farlo

LA STAMPA DELL'EPOCA...

THE GAMES machine

E' luglio 2008 quando TGM pubblica la tanto attesa recensione del gioco Bioware per PC. Avendo già ben presente la grandiosità del titolo (uscito sei mesi prima su XBox 360) la redazione non si fa cogliere impreparata e dedica all'articolo ben otto facciate di recensione di cui sei destinate all'analisi del titolo e due contenenti alcuni consigli per aiutarvi nell'approcciare in maniera ottimale questo universo.
Sulla recensione in sé, scritta da Massimo Nichini, non ho molto da dirvi, se non che è molto completa e che si concentra, nella parte finale, ad evidenziare gli eventuali miglioramenti rispetto a quanto visto su console. La cosa non sorprende ed è assolutamente sensata, visto che il dubbio maggiore circa questa uscita risiedeva nella qualità della conversione e non nella qualità del gioco (già ampiamente dimostrata sulla console Microsoft).
Giusto per promemoria ricordiamo che su PC vengono segnalati miglioramenti nei caricamenti delle texture, interfaccia rivista per l'utilizzo di mouse/tastiera ed un inventario meglio organizzato (oltre alla presenza di un menù veloce per impartire ordini ai compagni di squadra).
Trovano spazio nell'analisi anche quattro box che approfondiscono i seguenti argomenti:
- l'espansione inclusa gratuitamente nella versione PC (su XBox era un acquisto separato) dal titolo Bring Down The Sky;
- la saga già pianificata per essere una trilogia e che presto (più o meno) avrà quindi un seguito;
- la varietà di razze che popolano l'universo del gioco;
- le scelte etiche presenti nella trama e la loro influenza sullo scorrere delle vicende di cui siamo protagonisti.

Per quanto riguarda le foto, queste sono numerose e corredate di didascalie di approfondimento.
Unica cosa che non ho gradito, proprio in queste immagini, è stata quella di catturarle con un protagonista editato nell'aspetto. Infatti la qualità dei volti realizzati con l'editor di questo primo capitolo è davvero bruttina: meglio sarebbe stato tenere lo Shepard originale, almeno per gli screenshot da utilizzare nella rivista.
Non serve aggiungere che il commento finale è pienamente positivo, il voto è 96% e Mass Effect guadagna il Gold Award (sostituto del vecchio TOP SCORE)

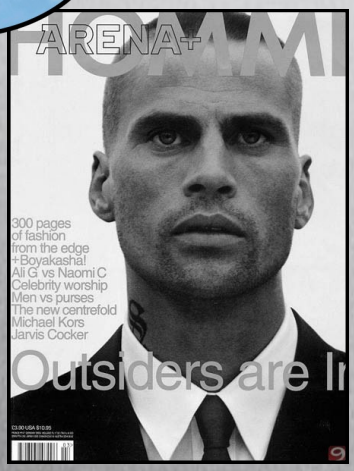
Piccola nota finale: per tutto l'articolo il cognome del protagonista viene scritto con due P… ma in realtà quello del gioco (Shepard) di P ne ha una sola.

Scansioni TGM da : www.retroedicola.com

Sì, questo gioco alla fine arrivò anche su Play3, nonostante fosse stato un'esclusiva temporale XBox 360 e, poi, Windows.
Ci volle un po', perché uscì alla fine del 2012, praticamente lo stesso anno del terzo capitolo. Questo gioco era sia acquistabile separatamente che disponibile nel cofanetto della trilogia completa che includeva anche il secondo capitolo, uscito su Play 3 l'anno prima e il terzo, che invece era stato lanciato contemporaneamente per tutte le piattaforme. Per ricapitolare su Playstation la saga uscì con questi tempi: gennaio 2011 Mass Effect 2; marzo 2012 Mass Effect 3 e dicembre 2012 il primo Mass Effect. Che simpatico casino.

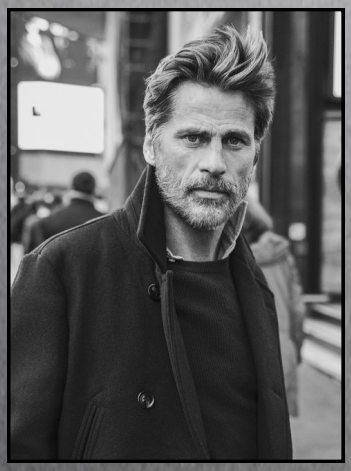
L'impressione di essere davvero al comando della più moderna astronave terrestre era tangibile e gasava non poco il giocatore.
I difetti, di fronte a così tanti elementi meravigliosi, erano minimi: forse nella prima parte, quella sulla Cittadella, c'erano un po' troppe missioni da "corriere TNT", quelle - per capirci - in cui ti dicevano "vai lì, fai questo e torna qui"; inoltre le missioni secondarie erano un pochino ripetitive e poco strutturate mentre davvero poco ispirate risultavano le esplorazioni dei pianeti a bordo del MACO, il veicolo terrestre in dotazione alla Normandy.
Tutti elementi che, va detto, scomparvero nell'inevitabile (e

2008



SHEPARD NEL MONDO REALE...

Ed eccolo qui il vero Shepard! Il modello olandese Mark Vanderloo, sul cui volto Bioware ha basato l'aspetto del protagonista del gioco (maschio) sin dal primo titolo.
Ironia della sorte il buon Mark non aveva intenzione di intraprendere una carriera simile, ma venne notato quando accompagnò la sua ragazza (lei sì fotomodella di professione) ad un casting.
Nella foto qui accanto è evidente la somiglianza anche grazie al taglio di capelli "militare".
Chissà in quanti lo hanno fermato in strada per dirgli che assomigliava al protagonista di Mass Effect.
Beh, forse meno di quelli che possiamo immaginare, perché va comunque detto che in realtà il volto utilizzato è quello di lui "da giovane". Infatti Vanderloo è nato nel 1968 e già quando venne realizzato questo primo capitolo della trilogia aveva quarant'anni.
E allora, già che ci siamo, diamo un'occhiata nella foto qui accanto (molto più recente) e immaginiamo come sarebbe potuto essere Sheppard con qualche anno in più, la barba lunga e i capelli un pochino meno marziali.
Ovviamente anche altri personaggi della saga hanno corrispettivi nel mondo reale, ma di questi parleremo magari nel prossimo numero dove, posso già anticiparvelo, andremo a vedere il secondo capitolo della saga (che, ve lo dico già, è senza ombra di dubbio il mio preferito)!



meraviglioso) Mass Effect 2!
La versione PC arrivò con calma, sette mesi dopo quella Xbox 360, e questo fu un bene per i nostri computer, perché il titolo venne adattato e corretto per risultare maggiormente in linea con il mondo del "mouse e tastiera": i minigiochi di hacking vennero rivisti completamente, il menù ridisegnato per favorire l'utilizzo del "topo" e molti piccoli bug e ritardi nel caricamento delle texture sparirono (anche grazie alle migliori capacità degli hardware PC). Di questa conversione si occuparono i Demiurge Studios sotto l'occhio vigile di Bioware stessa.
Personalmente scoprii Mass Effect un po' tardi, a ridosso dell'uscita del secondo capitolo, e me ne innamorai subito! Ricordo che lo giocai con una scheda grafica che era il minimo indispensabile per farlo girare: ciò comportò che tutti gli sfondi nei dialoghi venissero sgranati e la fluidità nei combattimenti fosse tutt'altro che perfetta... ma non potei staccarmi dal monitor fino alla sua conclusione.
Inutile dire che il seguito non poteva girare su quella stessa scheda e che, per questo motivo, fischiò direttamente fuori dalla finestra per far posto ad una nuova GPU fiammante!
Da segnalare anche il meraviglioso doppiaggio italiano, generalmente in sincrono con le immagini e con una scelta di voci assolutamente perfetta per i vari personaggi (il livello fu davvero pari ad un film cinematografico).

PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Giulio Cesare Da fan sfegatato di qualsiasi atomo riguardante Guerre stellari, poter finalmente giocare una trilogia in un'ambientazione fantascientifica di tale livello è stata la realizzazione di un sogno. Oltretutto, mi ha avvicinato (almeno in parte) ai GDR, genere molto complesso e strutturato, rivelandosi semplice, fluido e molto orientato all'azione (quindi perfetto per le mie preferenze ludiche). Restando in tema Star Wars, da quello che ho letto \ visto (non potendolo giocare) Andromeda ha fatto la fine di "La Minaccia (o menata?) Fantasma"...

Antonio Michele Patti Il primo è come il primo amore e non si scorda mai. Il terzo è un kolossal. Il secondo, personalmente, non mi ha entusiasmato così tanto ma nel complesso è un signor gioco, nulla da obbiettare.

Mitis Feles Io ho un cattivo rapporto con questo gioco, dovuto al sistema ibrido fra FPS e RPG. Io amo molto gli RPG e Dragon Age è uno dei miei giochi preferiti in assoluto, ma sono negata con gli FPS. Credo di essere rimasta traumatizzata in tenera età da Doom, ma la cosa peggiore è che in alcuni casi la visuale in prima persona mi dà addirittura la nausea! Con Mass Effect purtroppo mi trovai malissimo, regolarmente in combattimento non riuscivo ad avere la minima idea di cosa stesse succedendo e finivo regolarmente uccisa da colpi che arrivavano da angoli inaspettati dello schermo. Il colpo di grazia me lo diede il veicolo inguidabile che si trova in una delle fasi iniziali del gioco e con cui finivo regolarmente dentro qualche burrone e che mi fece abbandonare Mass Effect in un cumulo di frustrazione e dispiacere, dato che invece la trama mi stava prendendo davvero molto e proprio per il modo in cui unisce tanti richiami a tutto il genere fantascientifico, unendoci però dei "twist" inaspettati. Forse prossimamente farò un altro tentativo perché ci sono rimasta troppo male...

Lorenzo Viola Serie conosciuta ed amata dal primo fino ad Andromeda proprio grazie a te.

Marco Ciccone Il migliore dei tre...mi è rimasto dentro al cuore insieme ad un pugno di altri giochi. MAI dimenticherò il sacrificio di Kaidan. Davvero un bellissimo gioco.

Filippo Blasetti Gioco TOTALE.

Giacomo Mietta Giocato finito rigiocato rifinito... l'unica serie che mi ha preso come un libro immedesimandomi incredibilmente... mi manca Shepard ...

Fabio Querin Una delle migliori opere di fantascienza di quest'epoca.

Stefano Maniezzo Allora..finito Mass Effect 3, ho appoggiato il pad sul tavolino, mi sono raccolto in posizione fetale..ed ho pianto.
Nessun gioco mi ha preso mai come questo, grazie alla retro compatibilità l'ho potuto giocare su XBox One (appena un anno fa)
Non ha senso non giocarlo anche dopo anni dalla sua uscita.
Le scelte dei personaggi, la loro moralità, lo sviluppo della trama, Legion stesso, e poi dai.. cioè l'inizio del terzo capitolo è qualcosa di allucinante!!
E potersi "portare" il proprio Shepard per tutti e 3 i capitoli ti permette di immedesimarti completamente o creare comunque un personaggio coerente in ogni capitolo..
La capillarità dell'universo Mass Effect è qualcosa di molto forte, a tratti anche intrigante, se uno è curioso di natura qui troverà pane per i suoi denti!!
BioWare crea ottimi videogiochi da sempre, Mass Effect nel suo genere è una pietra miliare, un cardine, un punto di riferimento che per anni resterà il baluardo di speranza per chi attende o attendeva un gioco "messia", la saga ME lo è stato.
Nelle tue parole hai descritto perfettamente ogni cosa, sono d'accordo anche con la parte dei "riferimenti" a Star Wars e Star Trek, molto bene accetti data la naturalezza con la quale sono inseriti.

Giuseppe Aurilia Giocati tutti e 3. Fantastici. Il mio Shepard era meglio di Borriello e Vieri in quanto a "gnagna"!

Lo avevamo già detto per la Ebony Hawk che ci accompagnava in Knight Of The Old Republic e qui lo ribadiamo con forza: la Normandy, nave che ci trasporta nella nostra avventura spaziale di questo primo Mass Effect, diventerà rapidamente un compagno di viaggio al pari dei nostri commilitoni. Appena qualcuno graffierà la sua vernice vi verrà naturale volerlo atomizzare all'istante. La amerete e la sentirete vostra, esattamente come se fosse la macchina che guidate ogni giorni nella vita reale, ne più, me meno.

Oggi il titolo è disponibile su Origin a 7,90 Euro oppure potete trovarlo nell'abbonamento Origin Access Basic (3,99 Euro al mese - 24,99 all'anno) che comprende anche i suoi seguiti.
Il prezzo, se non avete mai avuto occasione di giocare questo gioco (pazzi!!!), è assolutamente onesto ed in linea con la nostra voglia "anta" di contenere le spese. L'unico problema è che se non avete molto tempo libero, questo titolo ve lo porterà via tutto... quindi avvisate amici e parenti stretti: per qualche settimana potrebbero non avere vostre notizie… ma ditegli di stare tranquilli, siete solo impegnati a salvare l'universo! ■

AntaSilver

Appassionati di GDR e di fantascienza che non hanno mai giocato a Mass Effect esistono? Se sei uno di questi pochi "sfortunati" ti invidio, perché puoi ancora vivere da "vergine" questo meraviglioso pezzo di software! Ok, parliamo di un titolo che richiede un numero di ore molto alto per essere affrontato (credo tranquillamente più di 60) durante le quali nemmeno l'incendio di casa vostra potrà staccarvi dal monitor (e moltiplicate pure il tutto per tre, perché una volta giocato il primo vorrete vedere tutta la trilogia). La bellezza dell'universo in cui questa saga vi immergerà vi farà dimenticare anche i difettucci di questo primo capitolo, cioè le sezioni con il MACO, alcune missioni secondarie prive di mordente e altri incarichi un po' troppo da "fattorino", problemi sufficienti a fargli perdere la "Gold" per un soffio. Per il resto se il vostro sogno è sempre stato quello di essere i protagonisti di un grande film di fantascienza, questa è l'esperienza che stavate aspettando.

CONSOLE WAR —IERI E OGGI—

La “console war” non mi è mai piaciuta, in particolare da quando viene chiamata così.
Perché prima, negli anni ottanta e novanta pre-internet, la passione per la propria piattaforma, il sostenere il proprio sistema di gioco contro quello dell’amico o del vicino era una cosa normale… ma non aveva etichette che la definissero e non era così estremizzata.

A guardare bene la situazione del mercato di allora era però, a mio modesto avviso, anche più giustificata: in quegli anni le differenze tra le varie piattaforme erano davvero abissali, sia a livello di hardware che di software. Un Atari 2600 e un Intellivision erano macchine diversissime, con un parco titoli molto variegato, che raramente si riuscivano a scontrare esattamente sullo stesso terreno, cioè nelle conversioni multipiattaforma. C’erano però tantissime “esclusive” espressamente programmate per questa o quella console capaci di tenere vivi i dibattiti nelle compagnie di amici riguardo alla piattaforma da gioco perfetta. Insomma, le argomentazioni per preferire una o l’altra console abbondavano.
E lo stesso accadeva per i computer, con le storiche diatribe tra i fan del C64 e i supporter dello ZX Spectrum, o tra Amighisti e Atariani pochi anni più tardi.
Da non dimenticare inoltre l’eterna sfida tra SEGA e Nintendo, che proprio a cavallo tra le ultime due decadi dello scorso millennio raggiunse il suo apice.
Anche allora c’erano irrazionali e illogiche teorie che ogni appassionato sosteneva per supportare il proprio sistema di gioco, ma la grossa differenza con oggi era che la sfida pubblica si teneva solo sulle rubriche di posta delle riviste specializzate, dove i pochi fortunati che venivano pubblicati potevano perorare la causa del proprio schieramento. E proprio la carta stampata fungeva da arbitro nelle discussioni tra amichetti: il voto che veniva assegnato da Zzap!, TGM, C+VG o K era sacro e raramente veniva contestato (eccetto nei casi di mostruose cantonate). Le riviste avevano una funzione di mediazione, riconosciuta - a torto o ragione - dagli stessi appassionati dell’epoca. Poi, una volta che si superava la posta e si vedeva il voto di questo o quel programma, si ricominciava a giocare, lasciando da parte il proprio “odio” per la piattaforma rivale.
Oggi invece, in questo mondo in cui “uno vale uno”, chiunque si sente legittimato a dire quello che vuole ovunque e in qualunque momento, senza ascoltare chi magari ha più esperienza o conoscenza di lui e non riconoscendo in nessuno l’autorità sufficiente a zittirlo. In un contesto del genere la polemica sterile e il “fanboysmo” malato si annidano sotto qualsiasi notizia che permetta di essere commentata .

Un tempo, inoltre, c’era un ulteriore metro di valutazione che oggi è venuto tristemente a mancare: la conversione da coin-op.
In quegli anni ciò che le macchine arcade portavano su schermo era il massimo in termini di tecnologia e, grazie a questa misura “fissa”, era possibile valutare, in maniera quasi scientifica, il valore di una console o di un computer: tanto più si avvicinava all’originale, tanto più valeva. Ovvio che, anche grazie a queste conversioni, determinati nomi di programmatori divennero gli idoli dei fan, perché capaci di spremere al meglio le risicate capacità delle macchine disponibili a casa propria.
Oggi invece viviamo in una realtà in cui le due piattaforme console più diffuse, Sony e Microsoft, hanno capacità molto simili, i PC sono gli unici computer da gioco esistenti e Nintendo (con molta scaltrezza) ha deciso di tirarsene fuori giocando una partita su un campo molto diverso.
E in questo contesto vedere la gente scannarsi per sette frame in più, o per una risoluzione leggermente inferiore sulla macchina del “nemico” mi rende un po’ triste e mi fa tornare la nostalgia di quando, a malincuore e senza dirlo a nessuno, invidiavo Utopia su Intellivision pur essendo un fiero possessore di

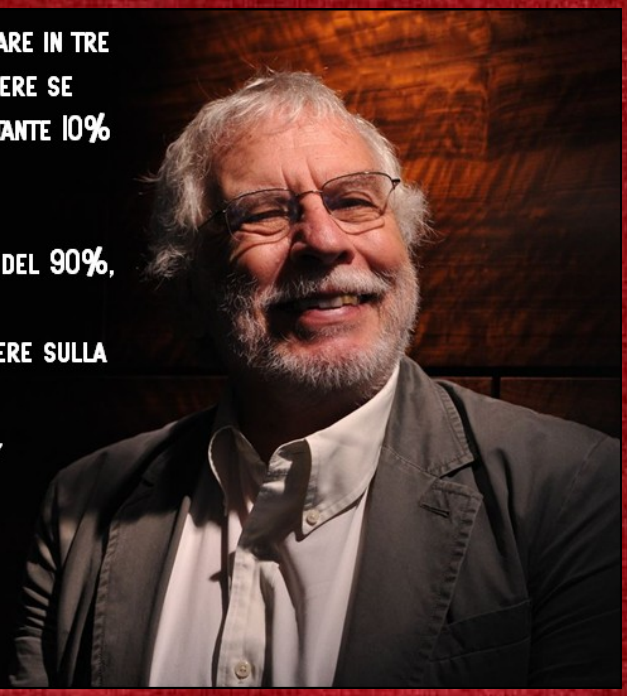
"QUOTE"

"UNA PERSONA BRILLANTE E' IN GRADO DI PADRONEGGIARE IN TRE ANNI QUALSIASI DISCIPLINA AL 90% . POI DEVE DECIDERE SE IMPEGNARE IL RESTO DELLA VITA AD IMPARARE IL RESTANTE 10% O COMINCIARE AD APPRENDERE QUALCOS'ALTRO.

IO VOLEVO ESSERE COSTANTEMENTE SU QUELLA CURVA DEL 90%, IL CHE MI OBBLIGAVA A CAMBIARE POSTO DI CONTINUO.
IL MODO PER AVERE UNA VITA INTERESSANTE E' RIMANERE SULLA PARTE RIPIDA DELLA CURVA DI APPRENDIMENTO."

Nolan Bushnell

- FONDATORE DI ATARI -



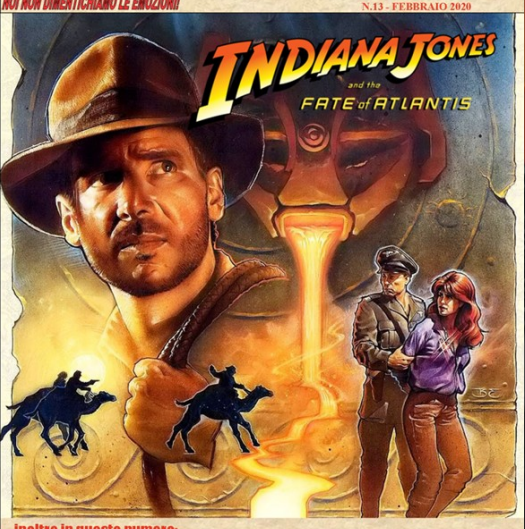
AntaGamers

HO SEMPRE PENSATO CHE IL "GAME OVER" FOSSE UN INSUCCESSO PIU' PER IL GAME DESIGNER CHE PER IL GIOCATORE

David Cage

GAME DESIGNER E FONDATORE DI QUANTIC DREAM

AntaGamers



WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS